
100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP PLAYER
AÑO III ● Nº 27
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
ESTE MES:
ST: BORG
IF-22 RAPTOR
MEGAMAN X3
SSN TOM CLANCY
DUNGEON KEEPER
ARDENNES OFFENSIVE
F-16 FIGHTING FALCON
AIRLINE SIMULATOR
PETE SAMPRAS '97
COUNTER ACTION
ROLAND GARROS '97
AGENT ARMSTRONG
INDEPENDENCE DAY
PGA TOUR PRO
DRAGON DICE
AARON VS RUTH
TERRACIDE
X-COM 3: APOCALYPSE
WORLDWIDE SOCCER
PANDEMONIUM
IGNITION
TOWER
EL CORAZÓN DE LA PRINCESA
ECSTATICA II
TODAS LAS NOVEDADES DE TELSTAR
8 413042 303039 00027

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 27

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



UN OTOÑO DE CAMBIOS

Un verano más se ha escurrido entre nuestras sudorosas manos. Los sofocos y las locuras de los meses estivales dan paso a un otoño calmo y pausado en el que, paradójicamente, las actividades humanas toman un renovado impulso que tiene como punto álgido y meta un mercado invernal de amplias perspectivas. Así también, cómo no, entre los que viven y disfrutan del software de entretenimiento; es ésta una época en la que aparecen los grandes títulos que han sido prodigados y anunciados durante el resto del año. Una época en la que se manifiesta el estado de salud del mercado. Y el de los videojuegos goza de una vitalidad fresca y siempre joven que se traduce en un abundante torrente de programas de todo tipo, desde títulos de escasa calidad hasta otros de merecido renombre.

Pues bien, en un mundo que posee una vida tan intensa y en el que los mejores productos a veces pasan desapercibidos y los malos a menudo llaman demasiado la atención, hay que tener los ojos bien abiertos y el gusto delicado y muy definido para no perderse uno y para no perder a los demás en tan arrollador maremágnum. Por eso nosotros tratamos con extrema delicadeza las grandes ferias en las que se expone lo mejor y lo peor del software lúdico. Este mes todavía os ofrecemos la segundo parte del reportaje acerca de la impresionante feria E3, actualmente la de mayor calibre del mundo. También os recordamos que a lo largo de este mes tendrá lugar la feria E.C.T.S. en la ciudad de Londres, y en el siguiente número encontraréis un exhaustivo resumen de ella.

Por lo demás, dentro de la sección A Fondo de este mes tenemos una solución monumental: se trata de siete páginas que desvelan los misterios que esconde el programa Realms of the Haunting. En cuanto a los juegos comentados, verás que la abundancia y la calidad de los mismos ya a empezado a aumentar. En esta ocasión, se ha alzado con la distinción de Juego del Mes el programa Ecstatica II, una mezcla de arcade de lucha y videoaventura que posee gran calidad. Nada más, de momento. El mes que viene te esperamos de nuevo. ¡No te olvides de nosotros!

ÍNDICE

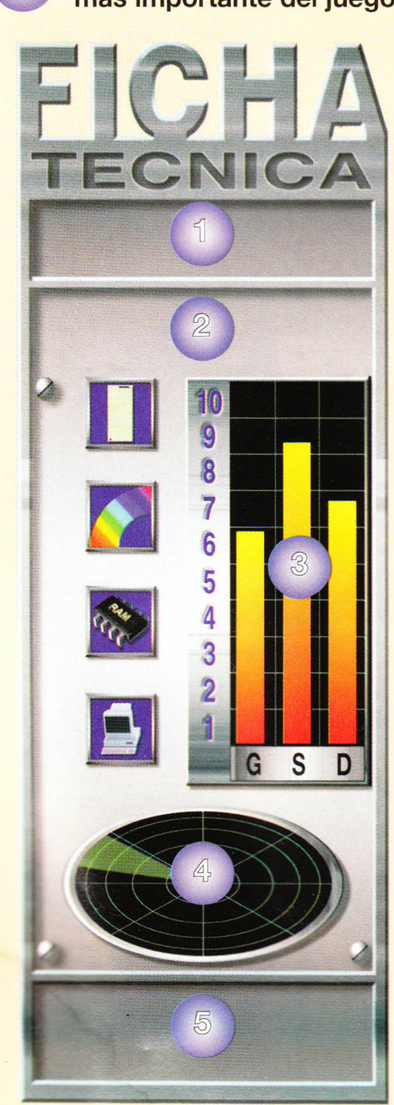


Ya has rescatado a la princesa Ecstatica, pero tus aventuras no han hecho más que empezar... Nuevamente se te escapa de las manos, y además te enfrentas ahora a un peligro mucho mayor. Un título de excepcional calidad gráfica que causará estragos tanto entre los aficionados a las videoaventuras como entre amantes de los arcades.



La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ESTE MES...



CONTENIDO CD-ROM

El CD-ROM de PC Player ha cambiado completamente de cara. Una nueva apariencia, unida a un manejo mucho más práctico y sencillo, conseguirán que tus largas horas a nuestro lado sean ahora mucho más amenas.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

Con objeto de facilitar el acceso a nuestro CD-ROM, hemos creado un nuevo lanzador desde el que tienes a tu disposición todas las demos que te ofrecemos en el CD correspondiente al mes en curso. Hemos decidido realizarlo dentro del entorno operativo Windows 95, pues la mayor parte de los programas actuales aparece preparada para él, y ya falta muy poco para que el MS-DOS desaparezca como entorno para videojuegos.

De todas maneras, dentro de este mismo CD-ROM todavía quedan demos que funcionan bajo el sistema operativo MS-DOS; en su caso, hemos incluido detalladas instrucciones para que puedas acceder a ellas sin ningún problema. Sigue las instrucciones de cada recuadro si quieres acceder a las demos y vídeos sólo válidas para MS-DOS.

Además de la mayor facilidad de manejo, esta nueva interfaz es mucho más vistosa que el anterior sistema de ficheros BAT, cómodo de manejar pero poco operativo para un entorno de ventanas.

Ahora, desde una pantalla principal puedes acceder a todas las demos. Cuando, desde esta pantalla, elijas una de ellas pulsando sobre su nombre, aparecerá un comentario de la misma, así como dos imágenes que puedes ver a pantalla completa al pinchar con el ratón sobre ellas. Así sabrás a qué atenerte con cada una de las demos sin necesidad de acudir constantemente a las páginas de la revista.

Por medio de los botones de la parte inferior derecha del recuadro de cada juego vuelves a la anterior pantalla o bien te introduces en la de instalación, ejecución o copia a disco duro de la demo que te interese en ese momento.

Así mismo, si haces *click* sobre el nombre de la revista o en nuestra entrañable mascota La Bomba, que también aparecen en la parte superior, podrás ver los créditos del CD-ROM y los datos del Servicio Técnico que se encarga de la asistencia en caso de que te veas en dificultades. Dentro de esa misma pantalla, podrás acceder a los consejos que te damos para que todas las demos te funcionen a la perfección.

Esperamos que esta nueva interfaz, preparada con mucho cariño, sea de tu agrado y te facilite realmente el acceso al interior de nuestro CD-ROM, que esperamos que sigas disfrutando desde tu hogar por mucho tiempo.



LEYENDA


Demo jugable desde el CD-ROM


Demo no jugable, visible desde el CD-ROM


Demo jugable que necesita disco duro.


Demo no jugable, visible desde el disco duro



ECSTATICA II

La demo de **Ecstatica II** requiere tener Windows 95 y las librerías DirectX para funcionar (si no las tienes instaladas, las encontrarás en el directorio UTIL\DXSETUP del CD-ROM de la revista). Cuando el lanzador de la revista ejecute la demo, ésta te preguntará si la quieres instalar en disco duro. No es necesario, por lo que si le indicas al programa que no podrás jugar desde el CD-ROM, sin necesidad de llenar tu disco duro de ficheros superfluos. Sin embargo, en un ordenador algo lento notarás la diferencia.





AGENT ARMSTRONG

Si deseas ejecutar la demo visual de **Agent Armstrong** desde MS-DOS, ejecuta el archivo PLAY.BAT que aparece dentro del directorio AGENTARM del CD-ROM. Si utilizas nuestro lanzador de Windows 95, lo tendrás más fácil, ya que sólo tienes que pulsar sobre el botón correspondiente.

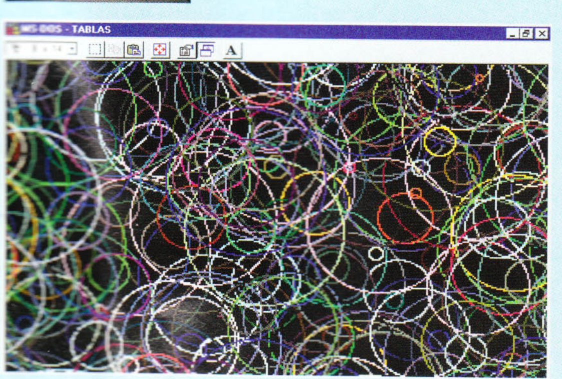






CURSO JUEGOS

En relación con el artículo de este mes de la sección "Cómo crear tus juegos", te ofrecemos aquí un sencillo programa que muestra en pantalla el efecto con y sin optimización de rutinas. Si prefieres utilizar MS-DOS en vez del lanzador, ejecuta el fichero TABLAS.EXE directorio CURSOJ del CD. El fichero TABLAS.PAS es el listado en Pascal de la rutina del programa en cuestión.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 16:00 a 18:00
Viernes: 13:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD las encontrarás junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



LITTLE BIG ADVENTURE 2

La demo de **Little Big Adventure 2** requiere ser instalada en disco duro y necesita el entorno operativo Windows 95 para funcionar, así como las librerías dinámicas DirectX instaladas (las encontrarás en el directorio UTIL\DXSETUP del CD-ROM). Con nuestro lanzador accederás al instalador propio de esta secuela del clásico de Adeline Software. Una vez dentro de la misma, podrás ver varios escenarios del juego, así como pelear con algún que otro enemigo.







GT RACING '97

Necesitas unos 20 Mb de espacio libre en tu disco duro C si quieres disfrutar de la demo para Windows 95 de **GT Racing '97**, un juego de carreras de coches de la conocida compañía Ocean Software.

Una vez nuestro lanzador lo haya instalado en tu disco duro (también la puedes copiar arrastrando, en el Explorador de Programas, la carpeta de la demo llamada GTRACING desde el CD-ROM a tu disco duro). Una vez instalada, el lanzador te permitirá seleccionar el fichero INSTALL.EXE, por si deseas configurar el sonido, o GTRACING.EXE, para ver la demo directamente.





Lo primero que debes hacer una vez te encuentres dentro de la ella es ir al menú de opciones para cambiar los parámetros gráficos, ya que el juego en modo Super VGA gana bastantes enteros respecto al modo VGA normal.





FORMULA 1 3Dfx

Esta demo es jugable desde el CD, pero sólo podrás acceder a ella si dispones del entorno operativo Windows 95 instalado y si posees una tarjeta aceleradora compatible 3Dfx dentro del ordenador.

La demo te permite correr en un espectacular circuito, pero si no tienes la tarjeta antes indicada, es posible que la quede residente en memoria. Así pues, si ejecutas cualquier otra demo o programa, cabe la posibilidad de que se quede colgado. Si has ejecutado la demo sin tarjeta, es mejor que reinicies.









COMANCHE 3

Dentro del CD-ROM del número 24 de la revista te ofrecimos la demo visual del juego **Comanche 3**. Ahora le toca el turno a la jugable, que funciona tanto bajo MS-DOS como bajo Windows 95. En el último caso, nuestro lanzador te conduce al programa de instalación; si tienes MS-DOS deberás ejecutar el archivo INSTALL.EXE del directorio C3DEMO del CD-ROM. En ambos casos, el propio programa instalador te indica los pasos que seguir.





FIFA SOCCER MANAGER

Con instalador propio, esta demo del juego de EA Sports requiere Windows 95 para funcionar correctamente. El lanzador de demos de la revista te conduce directamente a ese instalador. Aunque te indica la posibilidad de seleccionar varios idiomas, sólo se puede escoger inglés para ver los entresijos de la demo de este *manager* de fútbol.







LOMAX

La demo jugable de **Lomax** de Psygnosis es ejecutable desde el CD (nuestro lanzador te permitirá acceder a ella con facilidad), pero necesitarás tener instalado en tu ordenador el entorno operativo Windows 95, así como las librerías dinámicas DirectX; si no las tienes instaladas en tu ordenador, las podrás encontrar dentro del directorio UTIL\DXSETUP del CD.



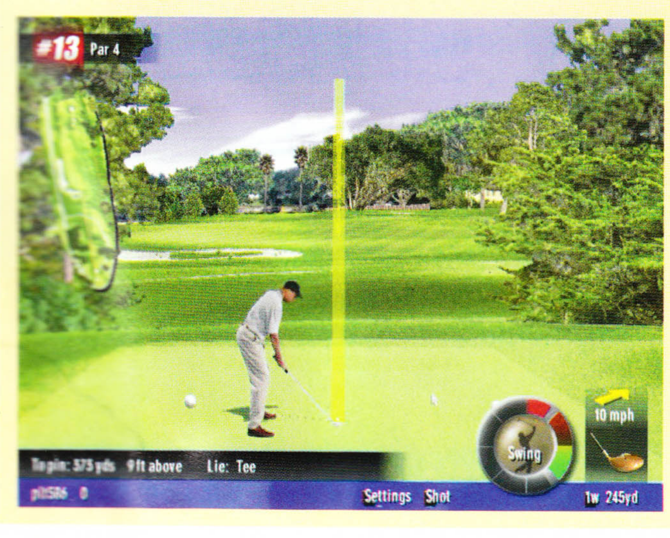




PGA TOUR PRO

La demo de **PGA Tour Pro** requiere tener Windows 95 y DirectX instalado en el ordenador para funcionar. El lanzador te conduce directamente al propio programa de instalación de la demo. Sigue sus instrucciones atentamente para disfrutar de un hoyo.







X-COM 3: APOCALYPSE

Tanto si tienes MS-DOS como si posees Windows 95 como entorno operativo, la demo de **X-Com 3: Apocalypse** correrá en tu ordenador. En el primer caso, deberás ejecutar el archivo INSTALL.EXE del directorio XCOM3DEM para instalar la demo en tu disco duro. Si tienes Windows 95, nuestro propio lanzador te conducirá con una simple pulsación de botón hasta la demo del programa.

Además, en este último caso debes tener instaladas las librerías DirectX para que funcione bien.







CONTENIDO CD-ROM

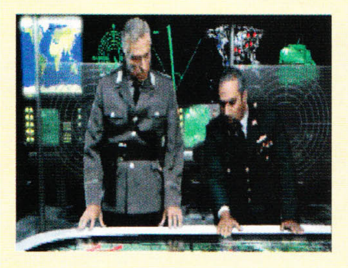


RED ALERT

Tras una larga espera, por fin llega a nuestro CD-ROM una demo jugable del fabuloso **Red Alert** de Westwood. Para poder jugar con ella (permite tanto aliados como soviéticos) necesitas tener Windows 95 y las librerías dinámicas DirectX instaladas en tu ordenador (el propio instalador de la demo te permite instalarlas en tu entorno Windows 95).



Nuestro lanzador te conduce fácilmente hasta el programa de instalación. Una vez dentro de él, sigue sus instrucciones para disfrutar de la entretenida demo de un gran juego.

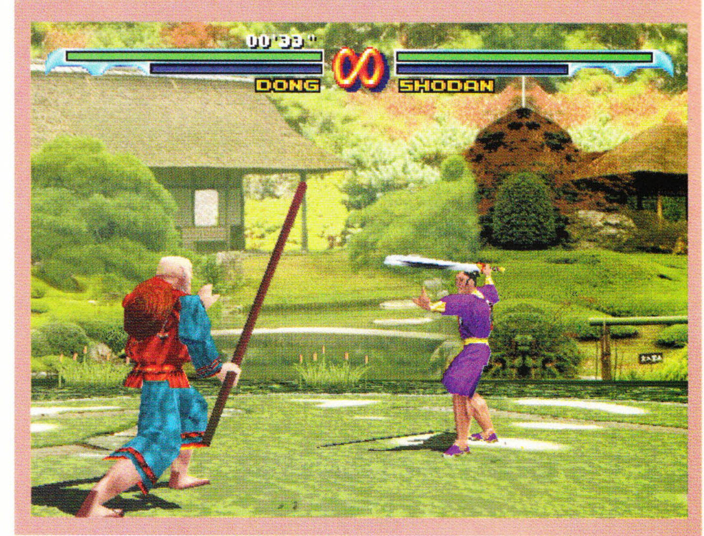






TIME WARRIORS

La demo de **Time Warriors** es jugable desde el CD-ROM siempre que tengas instalado Windows 95 y las librerías dinámicas DirectX (si no las tienes, las encontrarás en el directorio UTIL\DXSETUP del CD-ROM). El lanzador permite seleccionar el ejecutable más adecuado para tu tarjeta gráfica. Permite seleccionar VGA normal, Mystique, Virge y 3Dfx.





TEN PIN ALLEY

Los juegos de bolos para ordenador no son muy aceptados en nuestro país. Si quieres cambiar de opinión sobre ellos, prueba esta demo de **Ten Pin Alley**, que sólo te funcionará si tienes instalados Windows 95 y DirectX en tu ordenador (las librerías dinámicas las encontrarás en el directorio UTIL\DXSETUP del CD). El lanzador te conduce al propio instalador de la demo.



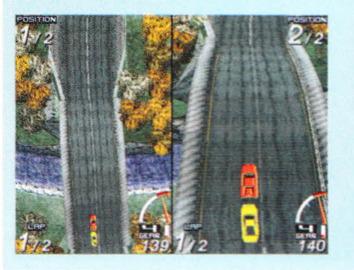




SPEEDSTER

Para poder probar la demo de **Speedster** de Psygnosis, necesitas tener el entorno operativo Windows 95 instalado en tu ordenador, así como las librerías DirectX perfectamente configuradas (las encontrarás, si todavía no las tienes instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD-ROM). Nuestro lanzador de demos te conducirá al propio instalador de la demo con la simple pulsación del botón correspondiente. Al contrario que la versión final, esta demo no permite seleccionar gráficos Super VGA en el único circuito que te ofrece para probar.



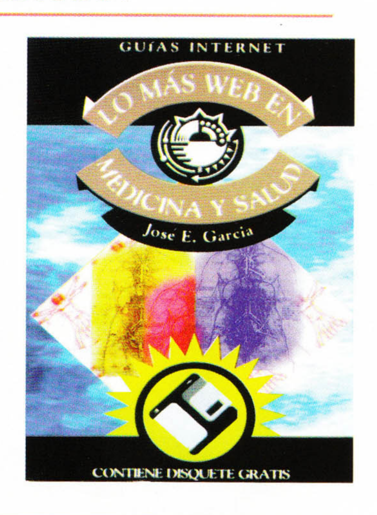






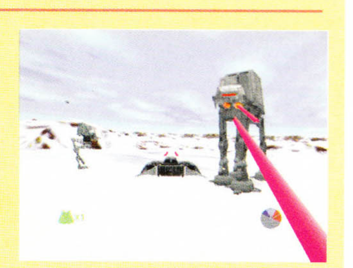
LO MÁS WEB EN MEDICINA

Abeto Editorial continúa con su serie de guías rápidas. En esta ocasión los usuarios de Internet van a tener en sus manos los más interesantes *sites* españoles centrados en el mundo de la medicina que es posible encontrar en la Red. Es un volumen imprescindible para quien quiera tener a mano la información más reciente en este campo. Para más información, llama al teléfono (91) 661 42 11.



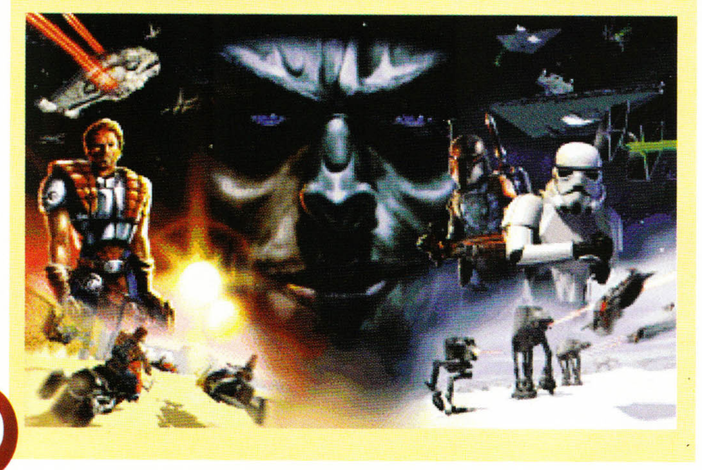
SHADOWS OF THE EMPIRE

Los seguidores de la formidable saga *La Guerra de las Galaxias* deben de estar dando saltos de alegría. Por fin va a aparecer este prometedor programa de la casa LucasArts. Se trata de un completo producto venido directamente de la consola de 64 *bits* de Nintendo.



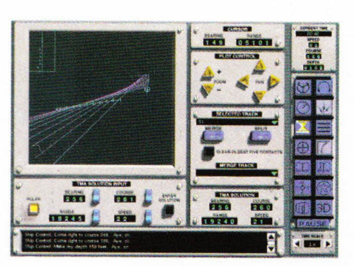


Este título abarca muchos géneros, pues tiene diferentes apartados independientes. Pero lo mejor no es eso; en estos momentos ya se puede conseguir su demo dentro de la Red de redes... La única limitación es que sólo sirve si posees el *chipset* 3Dfx.



688 HUNTER KILLER

Jane's, compañía experta en simuladores de todo tipo, se ha decidido en esta ocasión por el fascinante mundo de los submarinos. La excelente calidad gráfica de este prometedor programa logrará atrapar a los más enamorados amantes de las profundidades marinas. Las llanuras abisales están esperando, con incontenible ansia, tu visita... en misiones de guerra, por supuesto.





WORMS 2

Este entretenidísimo programa, que todos recordamos con inefable cariño, por fin vuelve a estar entre nosotros, como nos venían anunciando de un tiempo a esta parte. Ahora estos gusanitos guerreros y divertidos aparecen en Super VGA, y con un estilo muy propio de los dibujos animados. Imprescindible para seguidores del título.



AUTOESCUELA MULTIMEDIA

Si quieres aprender a conducir, ya puedes dar los primeros pasos desde tu misma casa, gracias a este producto que pone a tu disposición Abeto Editorial. Situaciones de tráfico reales, una completa Guía de Señalización y más de mil preguntas diferentes en los Tests son algunas de las características de este producto. Es la mejor opción para quien esté aprendiendo a conducir. Para más información o pedidos, llama al teléfono (91) 661 42 11.



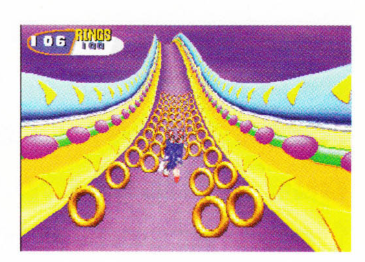


NUEVOS TÍTULOS DE SEGA

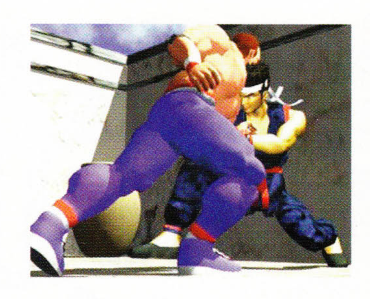
El gigante de las consolas y las máquinas recreativas ya se maneja con absoluta soltura dentro de la plataforma PC. Dentro de su nueva oleada de lanzamientos sigue insistiendo, obviamente, en los programas que han tenido éxito en las otras plataformas que trabaja. En esta ocasión te ofrecen **Sonic 3D Blast**, un programa en el que el famoso puerco espín, que ha hecho estragos entre el público, se suma a las 3D.

Ahora vive sus aventuras de plataforma en plataforma desde un punto de vista isométrico. También aparecerá la segunda parte de **Virtua Fighter**, uno de los grandes de las máquinas recreativas. Los gráficos son de una gran calidad, de modo que los amantes del género no pueden perderlo de vista.













BREVES

DEFIANCE

Logicware, una empresa prácticamente desconocida dentro de nuestras fronteras, ha decidido sumarse a la eterna moda *Doom*. El programa con el que se interna en este facilón género, llamado **Defiance**, está ambientado en el futuro y posee calidad suficiente como para hacerse notar, y mucho.

iPANZER'44

La segunda parte del programa *iM1A2 Abrams* se encuentra en preparación en estos momentos. Ambientada en la truculenta Segunda Guerra Mundial, los chicos de Interactive Magic, responsables de productos como *iF22 Raptor*, pueden conseguir grandes cosas si se lo toman en serio... Todos esperamos que así sea.



TODAS LAS NOVEDADES DE



Prepárate para disfrutar, en estas páginas, de las primeras fotos de los próximos títulos que esta compañía británica tiene preparados para la campaña navideña que viene.

Aunque Telstar es relativamente nueva dentro de este sector, sus productos la han conducido a una posición privilegiada dentro del poderoso mercado británico. Así, títulos como *Fable* o *Pleasures of Sex* han calado hondo entre todos los aficionados a los buenos videojuegos.

En su última visita a Madrid nos han mostrado los títulos que pretenden sacar a la calle estas navidades. Como podréis comprobar por las fotos que acompañan al reportaje, prometen bastante. Tenemos que destacar, sobre todo, la originalidad de todos ellos, especialmente la de los títulos *Virus* y *Dementia*.

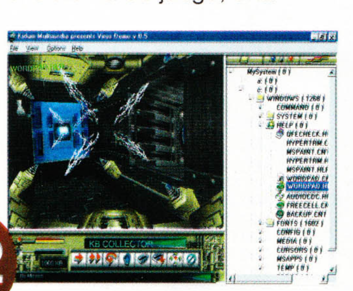
También hay que señalar la elevada calidad gráfica general, sin requerir unos equipos con prestaciones demasiado altas. También nos mostraron una versión casi final del programa *Wrecking Crew*, ese divertido juego de carreras de coches del que ya os hemos hablado otras veces. Por falta de espacio no os podremos mostrar sus últimas fotos en esta ocasión. Como comprenderéis, hemos preferido dedicar más espacio a los títulos que son desconocidos para vosotros, los cuales seguro que se convertirán en grandes éxitos en los próximos meses.

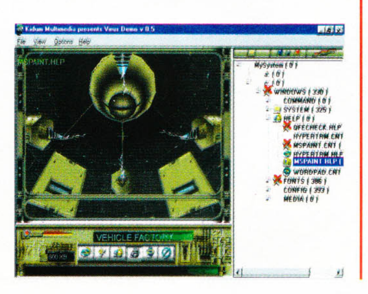
E. Arias

VIRUS



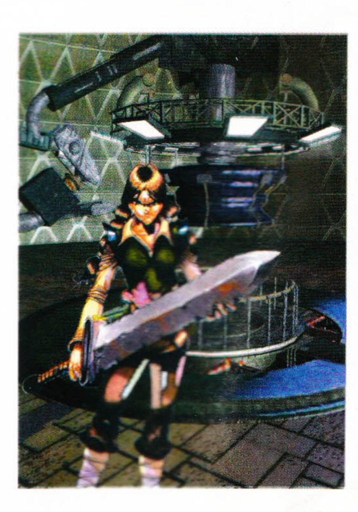
Nos encontramos ante uno de los argumentos más curiosos de los últimos tiempos. Aunque, en principio, este título no parece más que un simple juego tipo Doom, tendrás que introducirte en tu propio ordenador para detectar y destruir los virus y ficheros dañados que se hayan introducido en el mismo. Aunque gráficamente no es especialmente espectacular, el sistema de juego, una mezcla de arcade 3D y de *puzzles*, invita a sumergirte de lleno en los recovecos de tu ordenador para acabar con los incómodos visitantes que intentan destruirlo afectando a todos sus sistemas vitales. Un curioso programa que no hay que perder de vista.





EXCALIBUR 2555 A.D.

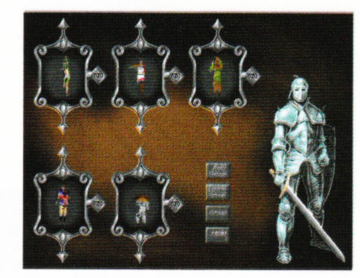
Proveniente de la consola Playstation de Sony, donde ya obtuvo un notable éxito, **Excalibur 2555** es una especie de clon del gran programa *Tomb Raider* de Core. Sin embargo, ahora la protagonista utiliza una espada en lugar de pistolas. Además los espacios no son tan extensos, sino que se han dividido las diferentes mazmorras en un mayor número de habitaciones. Por otra parte, han decidido potenciar los *puzzles* al estilo de los de las aventuras gráficas (debes coger un objeto que te servirá para obtener otro que a su vez...).



La lástima es que los gráficos son de menor calidad que en *Tomb Raider*, aunque los efectos de luz se encuentran muy trabajados.



SIEGE



Si te gustan los juegos basados en el ámbito medieval, **Siege** se convertirá en un símbolo de adoración para ti. En él debes conquistar o defender un castillo (según el bando que elijas), con las herramientas disponibles en la época. Hay ballestas, arcos, catapultas, diversas espadas, aceite hirviendo...

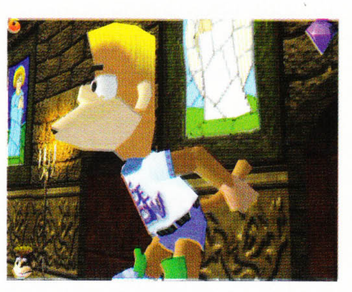
Todo ha sido diseñado en 3D, por lo que es factible cambiar de cámara en cualquier momento. Un curioso programa de estrategia.

JOE BLOW

Todos aquellos que echan de menos los juegos tipo *Mario* o *Sonic* de las videoconsolas caseras, ya no tendrán excusa; **Joe Blow** sigue la definida línea de estos clásicos. Más concretamente tiene bastante parecido con *Mario* de Nintendo 64, es decir, se trata de un arcade de plataformas en tres dimensiones.

En efecto, controlarás a Joe, una especie de hombre con rabo de mono, que se enfrentará a los más extraños peligros con el afán de recuperar a su amada que ha sido secuestrada por el malo malísimo del programa. Este juego, además, estará preparado para aprovechar la potencia de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D, ofreciendo un ambiente francamente impresionante.





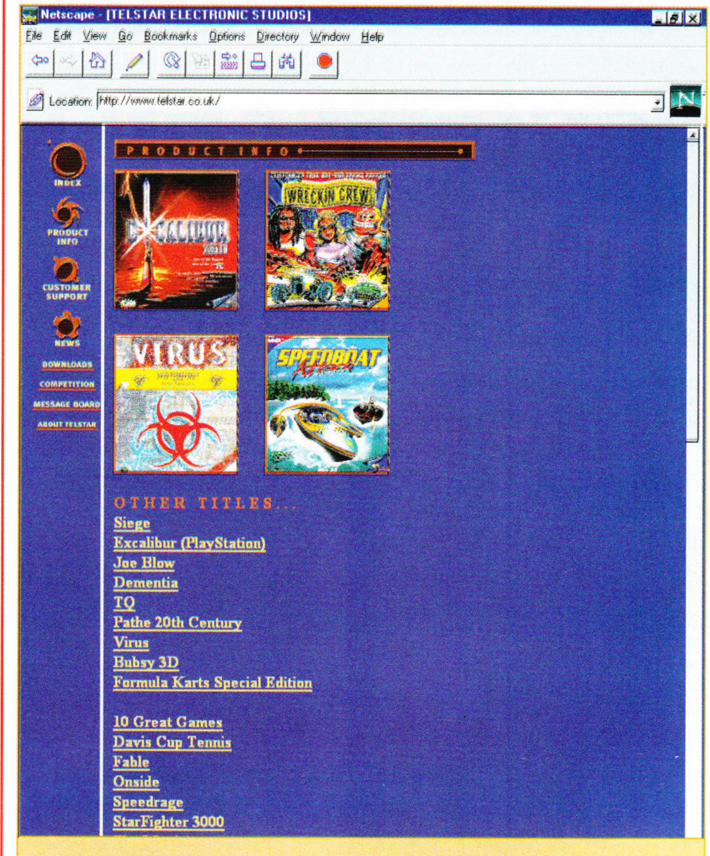


DEMENTIA

Para finalizar, hemos dejado este **Dementia**. Se trata de una aventura gráfica muy loca, tal y como indica su nombre, donde controlarás el personaje de Granny (Abuelita en inglés), que deberá resolver los misterios del mundo de Dementia. Como podrás ver en las fotos, los gráficos son impresionantes. Muestran con todo su esplendor las diferentes locuras que se les han ido pasando por la cabeza a los programadores del juego. Así, aparecen animales mutados genéticamente, edificios de extraña arquitectura y unos personajes cuyos trabalenguas asustarán al más pintado. Es uno de los productos que esperamos con más impaciencia ya que "tiene una pinta" suculenta.







PÁGINA WEB TELSTAR

Si quieres acceder a la página web que posee Telstar Studios dentro de Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección, donde encontrarás más información acerca de estos títulos y el resto de productos de la casa: http://www.telstar.co.uk/



MONSTER TRUCKS

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Las ruedas más grandes que ha tenido un vehículo toman el mundo de los PCs. Psygnosis se ha decidido por las carreras, pero lo hace de una forma muy especial. Todo tipo de vehículos participan en ellas, con una característica común: unas imponentes ruedas.

Realizado muy en el estilo de los programas de videoconsolas caseras, tienes a tu disposición distintos conductores, así como, por supuesto, todo tipo de automóviles. La calidad de las carreras que puedes disfrutar en este programa es muy elevada, por lo que lo pierdas de vista.







LEGO ISLAND

COMPAÑÍA: MINDSCAPE/ ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

No podía pasar demasiado tiempo sin que este auténtico clásico de los juegos infantiles, partícipe de los mejores ratos de muchos de nuestros niños, llegara hasta la plataforma PC.

Un conjunto de adictivos y sorprendentes juguecitos se dan cita en una graciosa isla, en la que te ves inopinadamente inmerso. Tienes que enfrentarte a todos ellos, formados, por supuesto, por las más variadas piezas de Lego.

Un programa para toda la familia y especialmente para los más pequeños de la casa, que sabrán mirarlo con especial cariño. Con diversas posibilidades de diversión, se dejará ver con agrado.







BEAST & BUMPKINS

COMPAÑÍA: E. ARTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

La estrategia está viviendo varias temporadas de increíble auge. Éste se debe, principalmente, a la fulgurante aparición del laureado *Command & Conquer* y su también magnífica secuela *Red Alert*. Desde entonces, se han sucedido todo tipo de productos que intentaban explotar de una manera o de otra el lucrativo filón de la estrategia bélica.

En este caso, aunque los señores de Electronic Arts no han podido resistirse a la poderosa estela del mencionado maestro, han decidido centrar la estrategia más bien en el lado económico de las batallas, aunque, por supuesto, no han dejado totalmente de lado sus brillantes toques de arcade. Un programa de calidad sobrada.





7TH LEGION

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Otro título que aparecerá bajo los indudables y reconocidos auspicios del irrepetible *Command & Conquer* y su segunda parte *Red Alert*. El programa que presentamos se encuentra ambientado en un futuro totalmente plagado de robots. Sin embargo, el sistema de juego, como decíamos, es similar al de *Command &Conquer*. Lo más destacado del programa son las increíbles animaciones que aparecen. Se trata de un juego que pronto se volverá imprescindible para todos los amantes de este género que está ahora en creciente auge.





IMPERIALISM

COMPAÑÍA: SSI INTERACTIVE DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

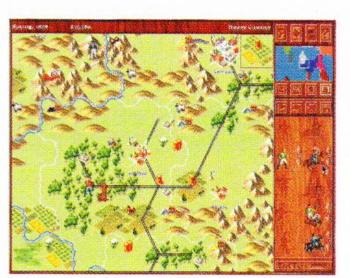
Más estrategia, pero en esta ocasión en una línea un poco más tradicional; se trata, en efecto, de la más clásica estrategia económica. Contagiados quizá por el poderoso efecto de la más reciente estrategia bélica, los restantes subgéneros de este gran género parece que se están poniendo a tono.

Nuevamente vamos a poder disfrutar de la más pura estrategia, con un programa que desciende directamente desde las más brillantes alturas del imprescindible clásico *Colonization*.

La conquista de nuevos territorios, quizá por ser uno de los grandes móviles de la Historia de la Humanidad, tiene atractivo suficiente como para justificar la periódica aparición en el mercado de productos de este tipo. Los amantes de este género no se sentirán defraudados.







F-1 RACING SIMULATION

COMPAÑÍA: UBI SOFT INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Desde los primeros tiempos del software de entretenimiento, los programas de carreras han sabido cautivar al respetable con un atractivo sin igual. Hoy, todavía siguen consiguiéndolo.

La compañía Ubi Soft, que ya se había internado en este mundo, vuelve a tentar la suerte con las más veloces carreras. En esta ocasión ha elegido los vehículos por excelencia para este género: los coches de Fórmula 1.

Siguiendo los pasos marcados por los chicos de Psygnosis, han conseguido un excelente juego de este clásico género. Sin embargo, han preferido dirigirse más bien a los aspectos propios de la simulación de carreras en sí, de modo que los más acérrimos amantes de la velocidad no quedarán en absoluto defraudados.







PREVIEW

PACIFIC GENERAL

COMPAÑÍA: SSI ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La inconfundible serie *General* (*Panzer*, *Allied*, *Fantasy*...)sigue su, al parecer, interminable camino por el infinito mundo de los PCs. Se trata, en efecto, de más estrategia; como ves, es cierto y evidente que este género vive una auténtica eclosión. Mucho me temo que vamos a tener estrategia para dar y tomar, y no toda de la calidad de los programas que aquí comentamos.

Esta vez los programadores han decidido ambientar este videojuego en plena Segunda Guerra Mundial, en el excepcional marco natural del océano Pacífico, cuando japoneses y americanos se tiraban literalmente de los pelos por motivos todavía no del todo aclarados. Los seguidores de la saga no se sentirán defraudados; los gráficos no desmerecen en absolutos de los demás títulos de la serie.



MANX TT SUPERBIKES

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: PSYGNOSIS

Cambiamos, por fin, de tercio. Las máquinas recreativas nos invaden una vez más, hay que decir que para bien. Por fortuna, sólo nos llegan los mejores productos de otras plataformas, de modo que aún no hay motivo para quejarse de las conversiones.

Ahora nos llega un género que, por motivos desconocidos, no ha dado grandes productos a la industria. Se trata de las carreras de motos. La isla de Man es el escenario perfecto para unas carreras que siguen el excelente ejemplo de un gran programa como *Moto Racer*. Aquellos que disfruten manejando "hierros" de todo tipo, no pueden dejar de lado este prometedor título.







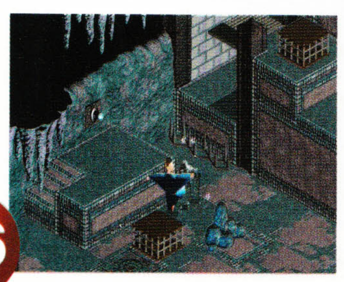
LITTLE BIG ADVENTURE 2

COMPAÑÍA: DELPHINE ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

La segunda parte de esta fenomenal videoaventura ha logrado desmarcarse un tanto de lo que fue el producto original.

Las mejoras que tiene se agradecen, por supuesto, ya que ponen este programa a la altura de los tiempos que corren. La vista cenital absoluta que tenía la primera parte ha sido convenientemente abandonada en beneficio de la posibilidad de disponer de distintas cámaras que muestran todo el desarrollo de la acción. Por lo demás, se mantiene la enorme jugabilidad del producto.







FALLOUT

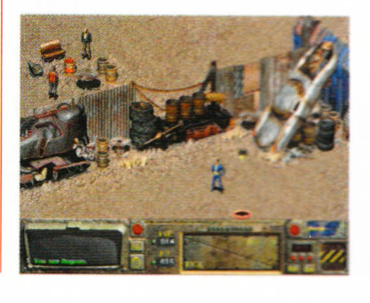
COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Cansado ya de las oscuras mazmorras medievales, el rol ha decidido dar un atrevido paso adelante: en efecto, ha dado el salto definitivo hacia el futuro. Hacia un futuro, cómo no, incierto que quizá te recuerde a los tétricos planteamientos de la exitosa trilogía en celuloide *Mad Max*.

Desde una perspectiva isométrica tienes que desarrollar tus habilidades en este género, adquiridas tras siglos de experiencia en estos terrenos dejados de la mano de Dios.



Esperamos que los amantes de este tipo de juegos no se sientan defraudados con un producto en el que Interplay ha sabido poner todo su cariño. Desde luego, merece la pena acercarse a este sólido programa.







ULTRA SOUND EXTREME

WAVETABLE SOUND CARD

NUEVO

GRAVIS ULTRA SOUND EXTREME WAVETABLE SOUND CARD

NEW!

FREE Internet Phone Software Talk to Anyone - Anywhere Over the Internet!

More than 200 MB of Bonus Software, Demos and Games - Included FREE!

Outstanding RAM-based Wavetable Music

32 Channels for Dynamic Digital Effects

100% Compatible with UltraSound™ and Sound Blaster™ Pro

Compatibilidad por hardware con Ultra Sound y los estándards SoundBlaster Pro.
La UltraSound Extreme proporciona sonido de la más alta calidad: Síntesis entre la tabla de ondas UltraSound de 32 voces y voces FM mejoradas.
Sintetizador de tabla de ondas GF1 UltraSound para obtener una mayor calidad de sonido.
Sintetizador FM ESS AudioDrive de Sound Blaster Pro y compatibles.
Compatibilidad fácil con el soporte de Windows y General MIDI.
Sistema de sonido RAM-based que soporta grandes patches de instrumentos predefinidos, sonido de alta calidad (lleva incorporada 1 MB RAM).
Ampliable a 5.6 MB de patches General MIDI.
Interface CD-ROM ATAPI IDE.
Puerto de juegos de velocidad compensable.
Más de 500 MB de juegos, demos y aplicaciones de música.
Incluye software Internet Phone deVocalTec.
Código de Producto: 3400-1

15.500 +I.V.A.

Joysticks

Para más información:
http://www.seric.es/gravis/



4.500 +I.V.A.

2.500 +I.V.A.



4.500 +I.V.A.



9.000 +I.V.A.



PC GamePad Pro

Hasta 10 botones de control para 2 jugadores.
Compatible con cualquier juego para PC que soportorte joystick.
Lleva incorporado cable "Y" para 2 jugadores.
Fácil conexión plug & play
Código de Producto: 4202-1



PC GamePad

Control multidireccional. 4 botones de disparo configurables para turbo-disparo y disparo simple.
Control para zurdos o diestros.
Mando de Joystick desmontable.
Disponible para IBM PC y compatibles. Incluye juego PC Soccer Game.
Código de Producto: 400

Blackhawk

Mando especialmente diseñado para una mayor comodidad y descanso de la mano.
4 botones de respuesta rápida
Muy recomendable para simulación de vuelo
Garantía completa por un año.
Disponible para IBM PC y compatibles.
Código de Producto: 1014-1

GrIP

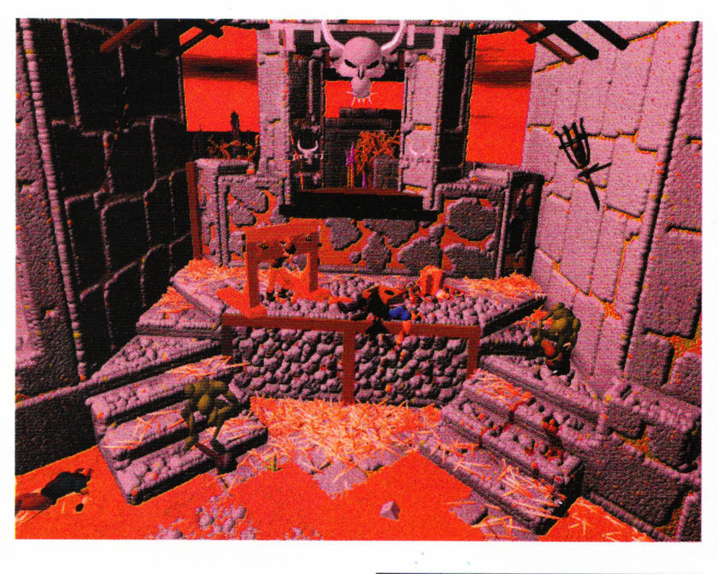
El primer Multi-Player, Multi-Control, Sistema Digital de juego para PC
Incluye la base GrIP MultiPuerto y dos mandos GrIP-Pads.
El Sistema Gravis GrIP permite la interacción de varios jugadores simultáneamente.
Código de Producto: 4201-1

SeriC's Room
A ROOM WITH A VIEW

Passeig Prim, 27 baixos Tel.977/ 33 11 40 Fax.977/ 33 11 14 – 43202 Reus
http://www.seric.es - E-Mail: ventas@mail.seric.es



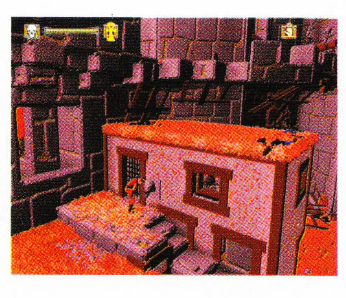
ECSTATICA II



Tras el complicado rescate de la princesa Ecstatica en la primera entrega de la serie, nuestro aguerrido héroe vuelve a su tierra natal... para encontrarse con una sorpresa: su pueblo ha sido dominado por oscuros espíritus del mal.

Parece ser que el Hechicero Jefe del lugar ha pasado de su condición de fiel servidor de los intereses de su pueblo a malvado elemento que utiliza la Magia Negra para hacer caer bajo su yugo al que se le resista. Su fuerza es ya enorme, y es muy difícil sustraerse a ella. Todo esto ha ocurrido debido a que se rompió el Sello Sagrado que protegía los secretos de la Magia Negra de los mortales. De este modo, un pequeño accidente se ha convertido en una horrible desgracia. Sólo un héroe joven pero a la vez experto, que se conozca todos los trucos de su oficio, será capaz de enfrentarse a él y salir vencedor en la lucha. Ese joven eres tú, por supuesto, que ya antes has rescatado a la princesa Ecstatica.

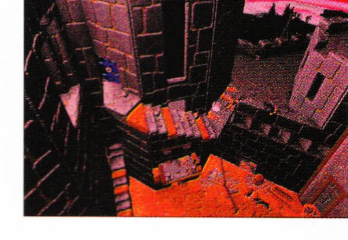
Las piezas del Sello se han esparcido a lo largo de todo el territorio y tienen que ser reunidas antes de que las fuerzas de la Oscuridad creen su propia versión del infierno en nuestro querido planeta tierra. La misión de nuestro protagonista es, por supuesto, reunir esas piezas para salvarnos a todos de un futuro verdaderamente incierto. Debes, así pues, ceñirte la espada al cinto y enfrentarte con las fuerzas del mal que te siguen los pasos.



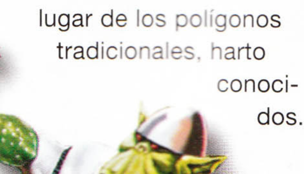


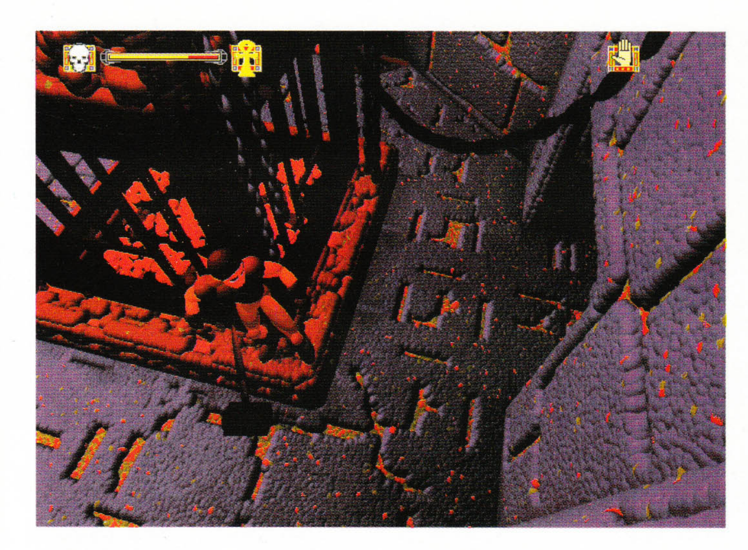


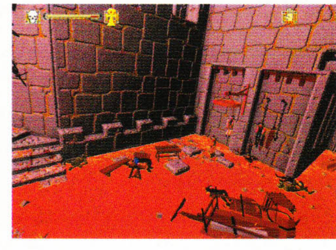
El juego comienza cuando el héroe regresa a caballo junto a la princesa, y ésta es secuestrada por una gárgola voladora, mientras otra le da una paliza al caballero hasta dejarle inconsciente. Éste despertará prisionero custodiado por dos orcos, y deberá librarse de ellos para comenzar el nuevo rescate de la hermosa princesa, así como la difícil caza del Hechicero Jefe de su pueblo.



Este programa es la secuela del macabro y divertido título *Ecstatica*, creado por Andrew Spencer en el año 1995. El título original estaba repleto de finísimo humor negro en su argumento, y su *look* era impresionante. Fue, en efecto, el primer título que incorporaba protagonistas elipsoidales; es decir, fueron creados a partir de elipsoides en lugar de los polígonos tradicionales, harto conocidos.







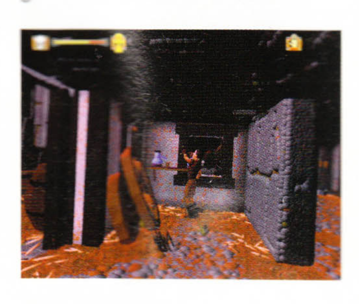


Ecstatica II tiene la misma apariencia, aunque bastante más compleja, tanto en el argumento como en la profundidad de juego.

Los escenarios son increíbles, con miles de habitaciones prerenderizadas que puedes explorar. Cada una de ellas cuenta con diferentes vistas; las cámaras son automáticas (al estilo de *Alone in the Dark* de Infogrames). El ordenador selecciona la más adecuada en cada caso.

Por otra parte, los *puzzles* han sido muy bien pensados y, aunque se trate más de un juego de acción que de una verdadera aventura, acompañan perfectamente el desarrollo del juego.

Otro de los aspectos muy destacados de este producto es el sistema de lucha cuerpo a cuerpo que se emplea cuando se ataca a los enemigos. La acción tiene, de hecho, el 70% de importancia en el juego, ya que tienes que acabar con los miles de enemigos que aparecen en tu camino a lo largo de la difícil aventura.



Las técnicas de combate han sido bastante mejoradas respecto a la primera entrega del programa. Ahora se han incluido patadas circulares, protecciones de diferente tipo, combinaciones de movimientos... es decir, un sistema de combate más complejo y depurado.

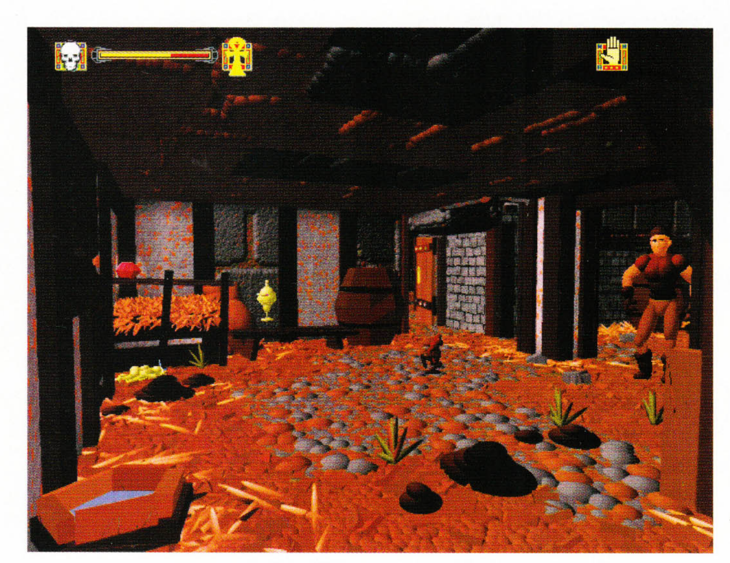
RECOMENDADO

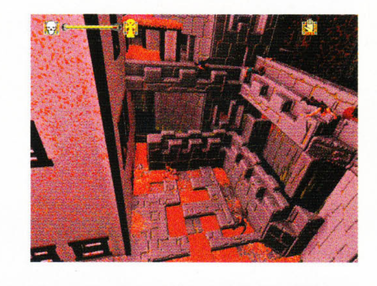
Nuestro héroe no lograría sobrevivir sólo a base de puñetazos y patadas, por lo que el uso de las armas que encuentre por el camino es muy importante. Ocho son las armas que podrás conseguir en el transcurso de la aventura, además de dos misteriosos bastones mágicos.

Otros de los posibles objetos que encontrarás en tu camino son las pociones mágicas que recuperarán tu salud; pero cuidado, también existen pociones envenenadas que generan el efecto totalmente opuesto.

El *look* de **Ecstatica II** se basa en la rápida tecnología elipsoidal que utiliza, que permite una mayor libertad de movimientos a los personajes. Mediante los típicos polígonos de otros juegos en tres dimensiones, como por ejemplo los de la saga *Alone in The Dark* anteriormente mencionada o *Fade to Black* de Delphine, no se consigue una libertad de movimientos como ésta, al aparecer los personajes como objetos muy poco flexibles. El motor gráfico que emplean los programadores del estudio de Andrew Spencer logra que los personajes, tanto protagonista como enemigos, sean más creíbles como tales que los de otros títulos.

Pensarás que esto no es nada nuevo, ya que en el primer título ocurría lo mismo, pero resulta que han dado un paso más adelante, ya que los personajes son más complejos al contar con el doble



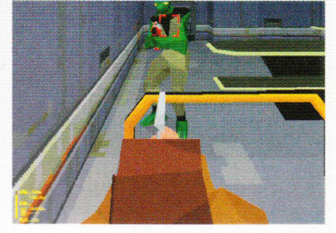




ALTERNATIVAS



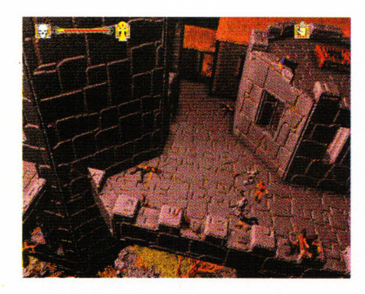
ALONE IN THE DARK 3
Infogrames•Erbe
La saga antecesora de todas las aventuras en tres dimensiones.



FADE TO BLACK
Delphine•Electronic Arts
Todo un juego, el primero en emplear Super VGA.



PANDEMONIUM
Crystal Dinamics•Erbe
Es más bien un arcade, pero las 3D son impresionantes.

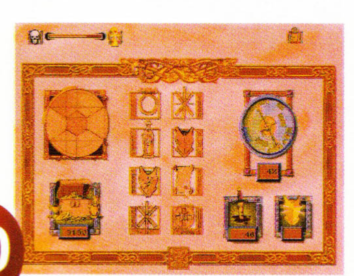




de elipses que sus antecesores. Además, los escenarios están bastante más detallados. Un ejemplo: en la primera entrega las puertas, palancas y demás objetos sólo tenían un movimiento. En este caso, puedes aporrear una puerta y ver cómo se dobla por el esfuerzo. Por otro lado, las palancas y objetos que encuentres pueden sufrir deformaciones e incluso metarmorfosearse en otros objetos al acercarte.

Los enemigos son muy divertidos, y los escenarios y el uso de las cámaras están diseñados para que no sea incómodo pelear en ellos, no como en otros juegos que partes del escenario tapan a veces la acción.

La variedad es enorme, y si al principio te atacan ratas, arañas u orcos, según avances los enemigos se convertirán en demonios con armaduras, diablillos con poderes mágicos y "berracos" de enorme tamaño que intentarán acabar con tu cuerpo serrano. Al luchar con ellos aparecerá una mayor o menor cantidad de sangre, según el arma y la fuerza que emplees en la lid.

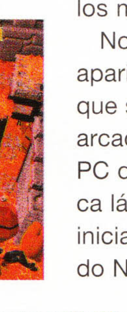


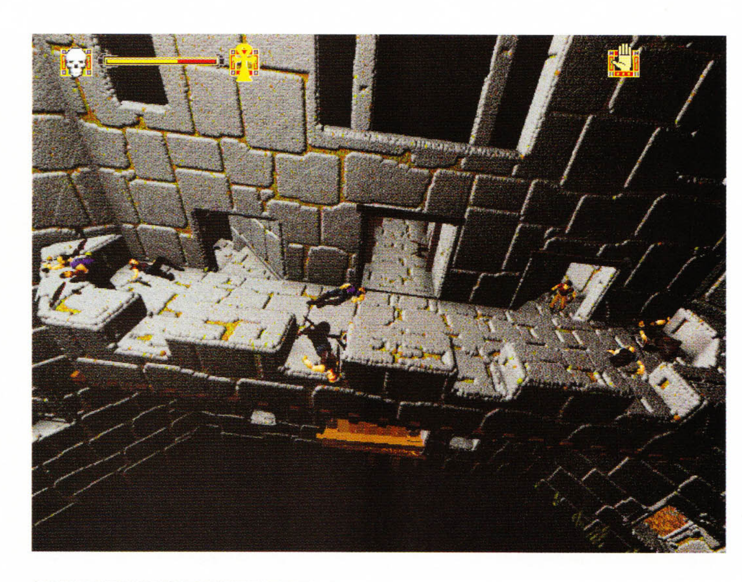
También cabe destacar el comienzo del juego, donde aparece un montón de cuerpos de los habitantes del pueblo destrozados por las calles y las murallas, cosa que también te puede suceder a ti si te caes desde una altura considerable.

Se mantiene pues, el ambiente macabro de la primera entrega, y la aparición de ciertas trampas hacen que el juego no sea nada fácil, ni siquiera en el nivel más bajo de dificultad, por lo que deberás salvar la partida cada poco tiempo si no quieres llevarte una sorpresa, más que desagradable, mortal.

El apartado sonoro tampoco está nada mal. A unas melodías de lo más curiosas y que cambian según transcurre la acción, hay que añadir que los sonidos FX son de lo mejorcito que hemos escuchado desde hace mucho tiempo. Los espadazos, gritos, explosiones, golpes y demás efectos que puedas imaginar, han sido reproducidos perfectamente por una compañía denominada PC Music, que ha creado un ambiente perfecto para un juego de estas características.









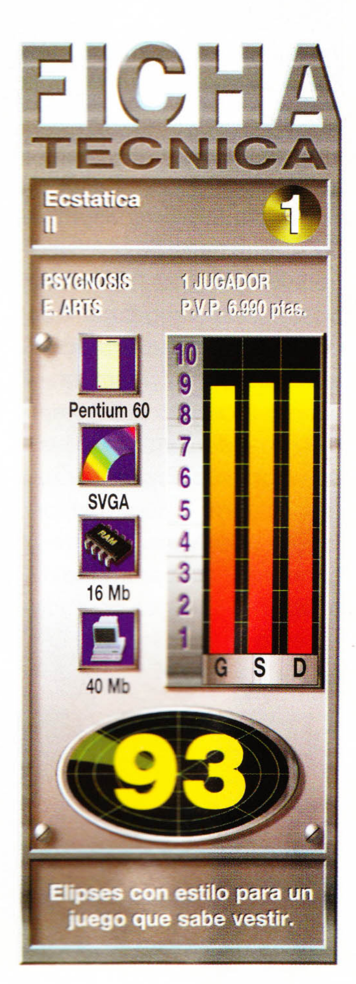


El resto de las revistas europeas, donde el juego salió alrededor del mes de Julio, han puntuado notablemente este juego, dándole muchas de ellas, al igual que nosotros, el galardón de título del mes. No es de extrañar, ya que se trata de un juego francamente increíble, y que no se sabe apreciar hasta que uno no se ha puesto a los mandos.

No sólo cuenta con una apariencia excepcional, sino que se trata de una aventura arcade que ningún usuario de PC debiera perderse. La única lástima es que la dificultad inicial que aparece en el modo Normal pueda asustar un poco a los principiantes en esto del mundo de los videojuegos, así que, si es tu caso, te recomendamos que lo pongas en modo Fácil nada más comenzar a jugar.

D. GOZALO







C/ SERRANO JOVER, 3
TELF.: 559 82 86
METRO ARGÜELLES

C/ GINZO DE LIMIA, 48
TELF.: 559 82 86
METRO BARRIO DEL PILAR




Acer

ACER NOTE 350

- PENTIUM 120
- 8 MB EDO RAM
- HD 1 GIGA
- PANTALLA 10.4" DSTN

184.900



TEXAS INSTRUMENTS

EXTENSA 610

- PENTIUM 120
- 8 MB EDO RAM
- HD 1 GIGA
- PANTALLA 11.3" DSTN

202.000




TOSHIBA

SATELLITE 220 CS

- PENTIUM 133
- 16 MB EDO RAM
- HD 1.3 GIGAS
- PANTALLA 12.1" DSTN
- CD ROM x 10

289.900



TOSHIBA

TECRA 520 CDT

- PENTIUM 166 MMX
- 32 MB EDO RAM
- HD 2 GIGAS
- PANTALLA 12.1" TFT
- CD ROM x 10

710.000

TARJETAS PCMCIA

FAX-MODEM 33.600 .... 20.900
TARJETA DE RED 14.400
FAX-MODEM + T. RED ... 41.600

SOMOS ESPECIALISTAS EN PORTÁTILES

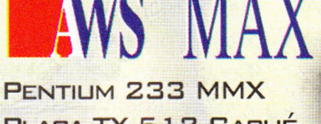


AWS LITE

- PENTIUM 133
- PLACA OPTI 256 CACHÉ
- 8 MB EDO RAM
- DISCO DURO 1 GIGA
- MONITOR SVGA 14" 1024 N.E.
- CD ROM x 16
- T. SONIDO COMPATIBLE ALTAVOCES



98.900



- PENTIUM 233 MMX
- PLACA TX 512 CACHÉ
- 64 MB EDO RAM
- DISCO DURO 3.2 GIGAS
- VGA MATROX MYSTIQUE 2 MB
- MONITOR SVGA 17" 1280 DIGITAL
- CD ROM x 24
- SOUND BLASTER 64 GOLD
- ALTAVOCES 240 W, MICRÓFONO

CON 5 AÑOS DE GARANTÍA

289.900



OFERTA DE AMPLIACION DE 486 A PENTIUM

- MICRO INTEL PENTIUM 120
- PLACA OPTI 256 CACHÉ
- CAMBIO DE RAM A 72 C (SI PROCEDE)
- INSTALACIÓN Y MANO DE OBRA



25.000

I.V.A. no incluido. Ofertas válidas salvo error tipográfico, hasta fin de existencias.

IGNITION

Unos gráficos de excepcional calidad sirven de fondo para un programa de carreras que no defraudará a todos los aficionados a la vertiginosa velocidad virtual de los PCs.







Los juegos de coches siempre han tenido mucho éxito entre los usuarios de PC. Habitualmente se trata de títulos que tienen más de simulador que de arcade, por lo que no son tan divertidos como se pretendía, aunque también tienen su gracia. En **Ignition** lo que vas a encontrar es un arcade puro y duro al estilo de los de las videoconsolas caseras.

En tu empeño por convertirte en maestro de la conducción, podrás conducir diferentes vehículos (turísticos, coches de policía, autobuses escolares, camiones, *buggys*...) por unos complicados circuitos, los cuales, además, poseen caminos alternativos y atajos.

RECOMENDADO

Por otro lado, a diferencia de títulos parecidos, te puedes salir de la carretera. No puedes ir campo a través pero, si te sales por un barranco, verás cómo te caes y explota tu vehículo. En total, existen siete circuitos, de los que sólo puedes utilizar, en principio, cinco. Según los programadores, el juego cuenta con diversos trucos que debes descubrir; es posible que aparezca algún circuito secreto más, además de nuevos y divertidos vehículos.

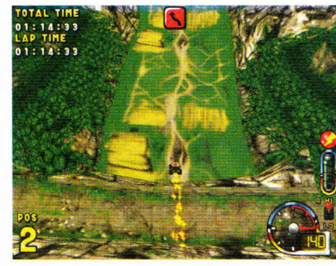
Las opciones de juego son variadas y, además de las típicas competiciones (campeonato, carrera única, por tiempo...), permite jugar por red local. Éste es, sin duda, el detalle que hace de este juego una pequeña joya, ya que la jugabilidad aumenta muchos enteros. Corriendo contra tus amigos es como disfrutarás plenamente de este título.

Como es habitual en esta clase de juegos, no existe argumento ninguno, por lo que pasarás a las características técnicas directamente. Los gráficos son bastante espectaculares. Aunque la presentación no es nada del otro mundo, cuando uno pasa a ver el juego puede observar que se trata de un título bastante colorista.

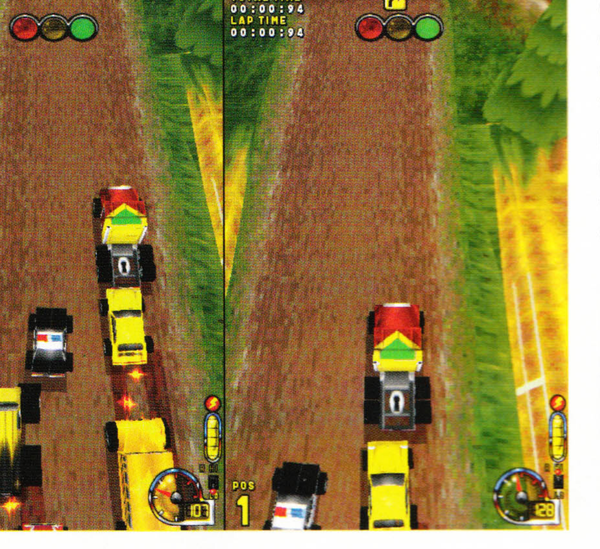
Ha sido diseñado en tres dimensiones y, a diferencia de otros productos como *Speedster* de Psygnosis, este juego no tiene ningún problema de velocidad en alta resolución, a pesar de que mueve un elevado número de polígonos por pantalla.

Los vehículos son bastante pequeños, como si se tratara de coches de juguete, pero están recreados con todo lujo de detalles. Los circuitos están perfectamente diseñados; muestran ciudades completas o escenarios campestres, a veces nevados.

Además, aparecen objetos en movimiento. Así, puedes chocar con un tren si no corres a bastante velocidad en un paso a nivel, aparecen volquetes en zonas de obras, pasando por un largo etcétera de trampas y trucos, como los de los numerosos caminos secretos.













Por otra parte, los efectos de luz son impresionantes. El humo de los derrapes está perfectamente realizado mediante transparencias. Las luces de la ciudad, la lluvia y la niebla de las montañas dejan a la altura del betún a producciones de muchísimo más renombre, como el gran clásico *Need for Speed II* de Electronic Arts, que intenta aplicar los mismos efectos pero con menor calidad a la hora de plasmarlos en la pantalla de juego.

La única pena, si se puede considerar así, es que el juego cuenta con una única cámara que está en perspectiva cenital, inclinada desde atrás del coche. El programa es el que aplica automáticamente *zooms* de acercamiento o alejamiento según tu posición respecto a otros coches u objetos; queda, en general bastante logrado.

El sonido es otro de los aspectos que mejor han trabajado los programadores del juego. Es habitual encontrar melodías simpáticas que, sin embargo, al cabo de un rato cansan por repetitivas. En este caso ocurre, en principio, lo mismo pero, como la acción transcurre de manera tan rápida, no se aprecia en absoluto que la música sea recursiva. Por otra parte, el ruido de los motores, el viento o los choques, todos ellos de gran calidad, contribuyen a crear todo un ambiente para este entretenido título.

Tanto si te gustan los programas de coches como si antes no has probado un arcade de carreras de este género, se trata de un juego de lo más recomendable. Con esta magnífica creación de Virgin disfrutarás como nunca haciendo que tu pequeño coche gane carrera tras carrera en estos locos circuitos. Para finalizar, si tienes la oportunidad de hacerlo, pruébalo bajo una red para jugar con contrincantes humanos. Entonces, sus capacidades de diversión se multiplican.

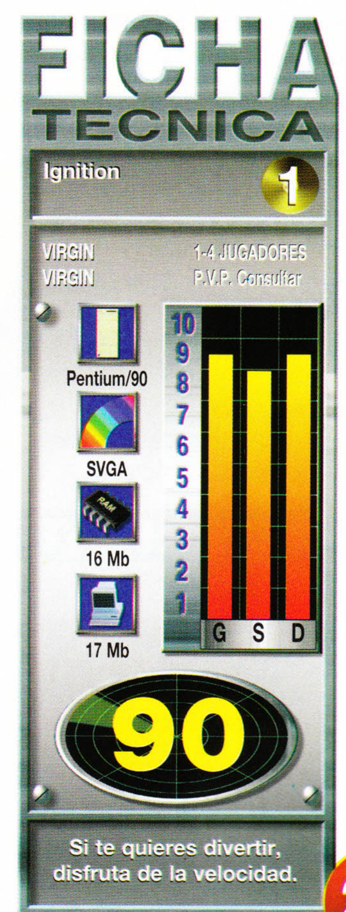


E. Arias









ALTERNATIVAS



SPEEDSTER
Psygnosis•Electronic Arts
El mismo estilo de juego, pero a velocidad de tortuga coja.



NEED FOR SPEED II
Electronic Arts•Electronic Arts
Un juego poligonal que anunciaban a bombo y platillo, y luego...



FORMULA KARTS
Manic Media•Sega
Coches pequeños que pasan a grandes en este título de Sega.



IF-22 RAPTOR

Un nuevo título que te pone a los mandos de un potente avión de combate para que luches en pro de la justicia y el bien surcando las nubes que cubren el inmenso cielo.



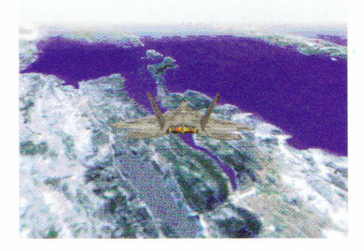
Dentro de los géneros más habituales del mundo del software de entretenimiento para PC, la simulación siempre ha ocupado un lugar destacado. Así, todos los meses son varios los títulos que llegan a nuestra redacción. Sin duda, es la simulación de vuelo la que más atractivo tiene para el jugador, permitiéndole ponerse a los mandos de costosos aviones que le permitirán volar... uno de los más antiguos sueños del hombre.

Esta vez han sido los programadores de Interactive Magic los que han desarrollado un nuevo producto cargado de realismo que intentará acercarnos aún más al mundo de los pájaros de acero. El programa consta de las opciones habituales en los juegos de este tipo: prácticas, misiones o campañas completas.

Dispondrás de dos campañas de máxima actualidad, una desarrollada en los balcanes con el conflicto de Bosnia y otra en Ucrania. Manejas un potente F-22 y necesitas toda la habilidad que tengas como piloto. Como viene ocurriendo en los títulos del género, se hace poco menos que fundamental el manejo de un buen *joystick* para conseguir aprovechar las posibilidades técnicas que te ofrece el título.

El aspecto gráfico es muy bueno, especialmente si dispones de una tarjeta aceleradora 3Dfx, opción soportada por el programa. En todo caso, se ha cuidado al máximo el aspecto gráfico, dotando de un gran realismo a la acción.





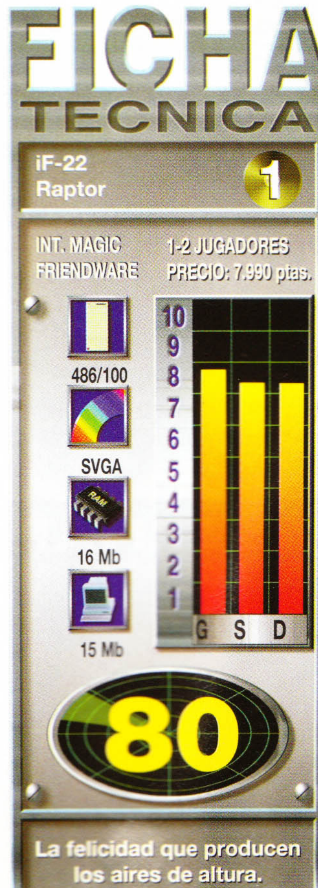
Se ha cuidado mucho el detalle, permitiendo que los paisajes vistos desde el avión sean muy atractivos y creíbles. Las casas, los árboles, los aviones, son muy buenos gráficamente. Sin embargo, el suelo se ha realizado como una superficie coloreada, lo cual, a cierta altura, queda bien, pero según te acercas al suelo pierde bastante realismo.

El sonido es bueno, dentro de lo que suelen ser estos títulos. No dispone de melodías vistosas pero es correcto en los efectos especiales, aumentando de este modo la sensación de realismo.



El conjunto es un programa atractivo que no defraudará a los incondicionales de la simulación y cuyo excepcional aspecto gráfico atraerá a neófitos que tal vez descubran lo excitante del mundo de la simulación de vuelo. De todas formas es algo complicado para aquellos que no estén demasiado acostumbrados a estos programas. Vamos, que está orientado a los que estén ya iniciados.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



US NAVY FIGHTERS
Jane's•Electronic Arts
Un clásico entre clásicos en los simuladores de combate.

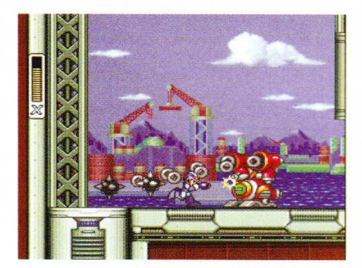


F22 LIGHTNING II
Novalogic•Electronic Arts
Un gran juego diseñado por la compañía de John García.

MEGAMAN X3

El superhéroe por excelencia del mundo de las consolas caseras vuelve a nosotros en una nueva aventura para PC, en la que se enfrentará a nuevos enemigos en un ambiente similar al de la anterior entrega.

El androide azulado de la compañía Capcom ha sido el paradigma de superhéroe del mundo del videojuego desde hace muchísimos años. Sus aventuras han pasado por máquinas recreativas, consolas de 8, 16 y 32 *bits* e incluso por el PC. El título que hora te comentamos es la secuela de *Megaman X*, primer juego de la serie que pudimos disfrutar en nuestros compatibles (proveniente de la consola Super Nintendo), y sabe mantenerse en la misma excelente línea.



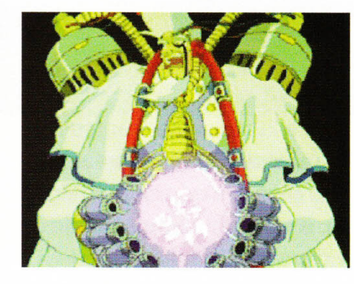
En el juego, nuestro protagonista debe saltar de plataforma en plataforma disparando a todo bicho que aparezca, y cada cierto tiempo se enfrentará a los jefes de fase, los cuales, al ser derrotados, le otorgan un poder que añadir a su armadura.

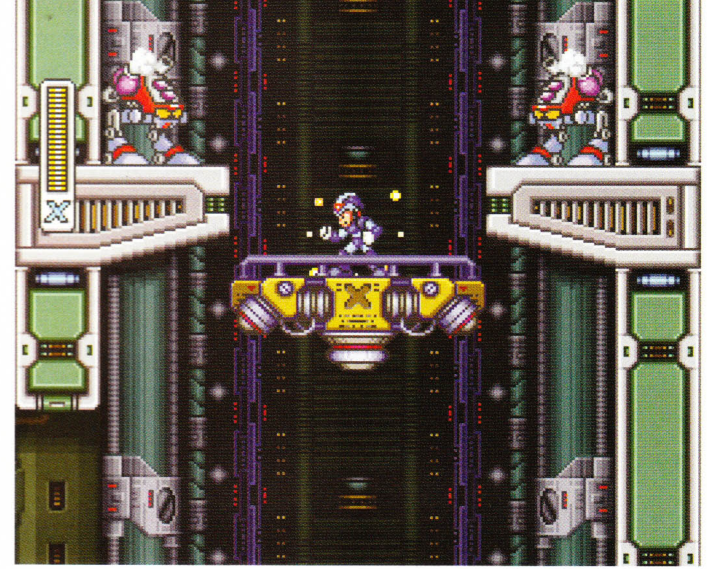
Gráficamente, el juego no ha variado nada. Mantiene una paleta muy viva en lo que a colores se refiere, y los enemigos quizás estén un poco mejor diseñados, pero básicamente es más de lo mismo. La única variación notable que se puede apreciar es la inclusión de *intros* a partir de dibujos animados, tanto al principio del juego como en la presentación de cada uno de los enemigos.





Provienen de la versión de Sony Playstation, y a pantalla completa se pueden ver decentemente sin necesidad de poseer un procesador muy potente. El sonido es uno de los puntos más flojos. Aunque las músicas no están mal, son excesivamente repetitivas, y las explosiones y disparos, son demasiado escandalosos, estropeando las melodías antes citadas.





Si no has jugado nunca con un *Megaman*, este título te encantará, pero si tienes el *Megaman X* original, con esta secuela te parecerá que te han vendido el mismo juego con diferentes enemigos. En resumen, un programa para fanáticos de *Megaman* y de los juegos de plataformas, que no pasará de ahí por su flagrante carencia de originalidad.

D. GOZALO

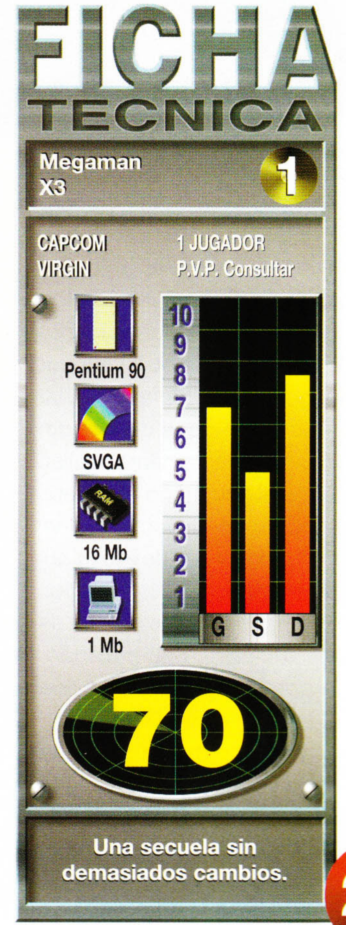
ALTERNATIVAS



AGENT ARMSTRONG
Virgin•Virgin
Las aventuras de un héroe que no tiene miedo a la muerte...



PANDEMONIUM
Crystal Dinamics•Erbe
Otro juego de consola basado en las sempiternas plataformas.





TOM CLANCY SSN

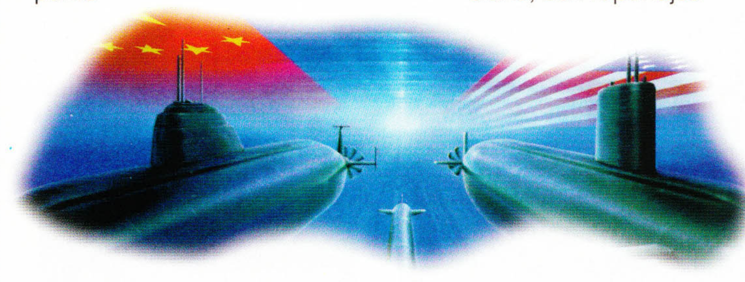
Utilizar personajes famosos para llegar a una mayor cantidad de público no es una novedad, pero nunca antes lo había hecho un escritor de reconocido prestigio.

Aun nuevo submarino surca las profundidades de nuestros ordenadores. En esta ocasión el elegido es uno nuclear (SSN) de clase Los Ángeles, llamado USS Cheyenne. Tu labor es guiar a los 133 oficiales que lo componen a través de unos escenarios localizados en un hipotético futuro en el que los chinos han abandonado su inactividad...

El juego es un híbrido de simulación y arcade. Ayuda a éste la representación en pantalla; el escenario ocupa la mitad superior, desde un punto de vista exterior al submarino, y puedes observar todos los alrededores, tanto bajo el agua como en superficie.

Los gráficos son buenos, sobre todo las burbujas que genera el movimiento de las hélices, dotadas de una dinámica exquisitamente realista. Todo el escenario está representado en 3D, con *rendering* en tiempo real, desde la superficie del mar hasta el fondo. Puedes elegir entre dos resoluciones, dependiendo de la potencia del ordenador en el cual se esté ejecutando.

El sonido más repetitivo es el sónar, dispositivo que hace las veces de rádar submarino. En general no hay alardes sonoros, sólo lo necesario para crear ambiente.



Precisamente por al acercamiento al arcade se ha simplificado al máximo el número de teclas necesarias para un completo control del aparato. En ocasiones echarás de menos algunas posibilidades que te puedan brindar otros simuladores, pero en general es equilibrado. La acción te atrapará.

Para ponerte al día a la hora de explicarte el contenido de las misiones, antes se te mostrará el panorama político mundial en ese momento, a través de una serie de vídeos que simulan un telediario, con reportajes introductorios. Tras esto, se te notificarán con exactitud todos los parámetros que tiene tu misión.

Junto al juego, se entrega un segundo CD titulado *Entrevista en la isla griega*, en el cual se hace un pequeño examen a la situación política actual a través tanto del escritor Tom Clancy como del Comodoro Douglas Littlejohns. Ambos son entrevistados por James Adams (Redactor Jefe de la oficina de Washington del Sunday London Times). Toda esta entrevista está realizada en vídeo a pantalla completa.

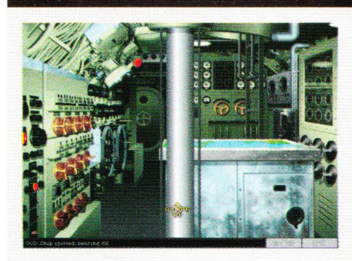
Se divide en varios apartados, desde los cuales puedes ver mapas de las zonas del mundo que tienen un mayor riesgo de conflictos, pasar toda la entrevista o hacer algunas preguntas sobre temas específicos, todo ello avalado por los importantes personajes que son entrevistados.



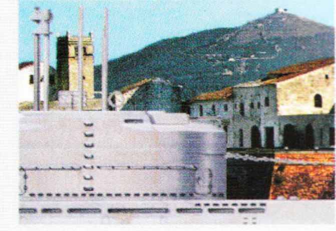
En toda la historia se hace notar que tras el argumento hay un gran escritor.

A. VEGAS

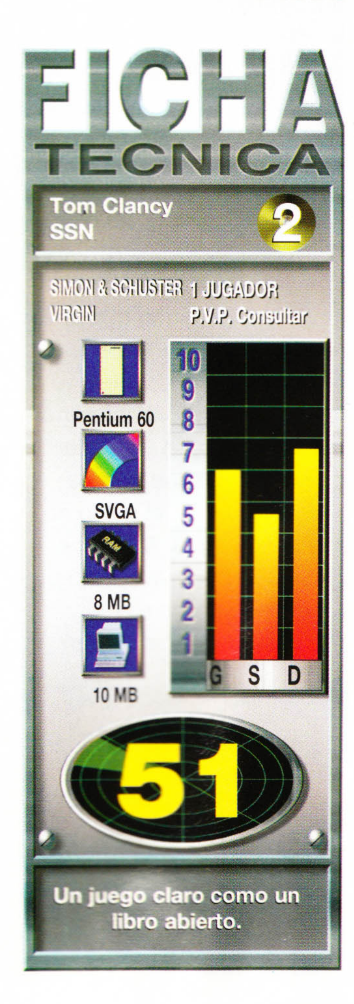
ALTERNATIVAS



SILENT HUNTER
SSI•Proein, S.A.
Un excelente simulador que tiene incluso actualizaciones.



ACES OF THE DEEP
Dynamix/Sierra•Coktel Educative
Algo más antiguo que el anterior, pero de una gran calidad.



DUNGEON KEEPER

Cientos de bichos, monstruos, trampas y sorpresas de cualquier tipo inundan el subsuelo. Tu misión dentro de este curioso título es controlarlas para convertirte en el Gran Señor de las Mazmorras.







No siempre los juegos están protagonizados por el bueno de la "peli". En este caso te convertirás en un jefe de cueva que quiere llegar a ser el malvado Señor de la Mazmorra. La mecánica de juego es bastante sencilla al comienzo, aunque se complica según vayas avanzando de mazmorra en mazmorra.

Al comienzo cuentas con una serie de peones, los cuales deben horadar la tierra para crear las diferentes cámaras de la mazmorra (salas del tesoro, comederos, bibliotecas...). Cada cámara tiene una función específica que te permitirá realizar nuevas acciones o crear conjuros. También es importante recolectar oro; sin él no podrás entrenar nuevas criaturas.

Gráficamente el programa no es tan espectacular como cabría suponer de una producción de Bullfrog, aunque en modo Super VGA gana bastante, sobre todo a la hora de lanzar hechizos.

El juego puede verse desde cualquier perspectiva superior, teniendo en cuenta que puedes rotar el mapa y emplear el *zoom* para acercarte o alejarte. Este efecto está bien hecho, pero los gráficos son demasiado sencillos. Existen otras dos cámaras: una cenital y otra desde el interior de un monstruo, si lo posees para controlarle. En esta última, que no suele usarse, ya que los monstruos se defienden bastante bien solitos, los gráficos están demasiado "pixelados". Lo mejor, sin duda, en este apartado es la presentación "renderizada" del comienzo. Ni se te ocurra perdértela.

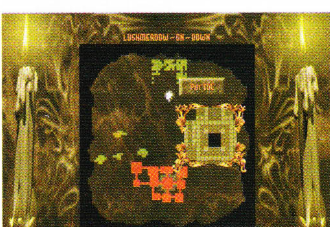
El sonido es muy bueno, y las voces están en castellano, aunque las melodías son algo repetitivas. Lo mejor del programa está sin duda en la jugabilidad, muy ajustada por los programadores. Al principio avanzarás rápidamente, pero luego la cosa se complica ya que los enemigos son bastante inteligentes.

Además, puedes acabar el juego de diferentes maneras: habrá gente que prefiera acaparar mucho oro al comienzo, mientras que otros atacarán al enemigo, e incluso se meterán en la piel de un guerrero. Sin duda, es la obra maestra de Peter Molyneux, aunque hay que decir que también será la última que haga en Bullfrog, ya que ha creado otra compañía.

D. GOZALO







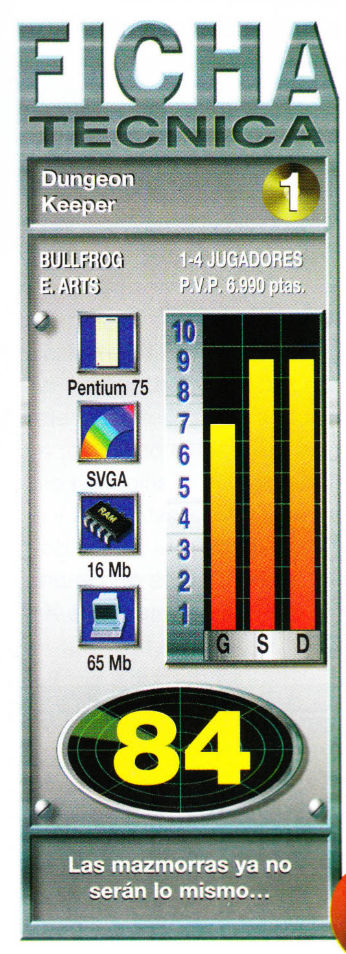
ALTERNATIVAS



MAGIC CARPET 2
Bullfrog•Electronic Arts
Mismo motor gráfico para un simulador de alfombra mágica.



SINDICATE WARS
Bullfrog•Electronic Arts
Más estrategia, pero referida a futuristas mercenarios.



JUEGOS

X-COM 3: APOCALYPSE

Tras una larga espera, al fin nos llega la continuación de los excelentes X-COM, en un juego que hará disfrutar a los amantes de la estrategia y de los buenos videojuegos.

La compañía Microprose siempre se ha caracterizado por la seriedad y calidad de sus lanzamientos. Tanto sus simuladores como sus juegos de estrategia siempre han sido acogidos con buenas críticas tanto por parte de las revistas especializadas como por el público. En el género de la estrategia, suyos son casi todos los programas de Sid Meier, creador del que posiblemente sea el mejor y más atractivo juego de estrategia de la historia, *Civilization*, así como otros títulos como *Colonization* o *Master of Orion* y su secuela. Otros títulos de la casa que han tenido un éxito arrollador son *X-COM* y *X-COM II*. Para muchos son títulos insuperables que sabían compartir a partes iguales estilos tan dispares como la estrategia y el arcade. Tras este tremendo éxito se esperaba con impaciencia el lanzamiento de **X-COM III**, y ahora nos llega.

Ha pasado cerca de un año, tiempo que los programadores han tomado para crear un título que no defraude a los jugadores, que evolucione dentro del género sin perder la calidad de los títulos anteriores. Y, desde luego, lo han conseguido. El título mantiene la jugabilidad de los anteriores y añade nuevas posibilidades que lo hacen muy atractivo. Han modificado el interfaz y el *modus operandi*. La historia sigue el hilo de la serie, trasladándote al año 2060 en MegaPrimus. La tierra, destrozada por la contaminación, es sólo habitable en esta ciudad aislada.

RECOMENDADO



La ciudad está regida por unas corporaciones poseedoras de diversos inmuebles. Han pasado años desde la última invasión alienígena. Sin embargo, cosas extrañas y preocupantes ocurren. Han encargado a los X-COM que estén al tanto, pues se teme que los alienígenas estén tras estos sucesos, amparados en las creencias del culto de Sirio.

Tu misión es investigar cualquier alarma que se produzca relacionada con los *aliens*, así como mantener el patrimonio de X-COM y desarrollar las más potentes y modernas armas para estar preparado para derrotar al enemigo. Controlas una enorme ciudad. En el nuevo interfaz ves la ciudad en un mapa o con una perspectiva isométrica.







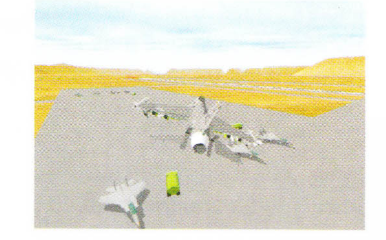
F-16 FIGHTING FALCON

Una vez más puedes vivir la experiencia de ponerte a los mandos de un caza F-16... los programadores de Digital Integration te lo sirven en bandeja de plata.

Top Gan puso de manifiesto el enorme tirón que los combates aéreos tienen entre el público de todas las edades. El éxito de algunos simuladores de vuelo lo atestigua. Pues bien, los chicos de la compañía Digital Integration también tienen algo que decir en este terreno.

Tres escenarios van a ser testigos de tus cruentas batallas a los mandos de un inconfundible F-16 Fighting Falco, uno de los cazas de mayor renombre de toda la historia. Se trata de Corea, Israel y Chipre. En estos tres escenarios de guerra tienes que cumplir distintas misiones aire-aire y aire-tierra. El programa ofrece un total de treinta misiones, diez de ellas simples y el resto de campaña. Además, otras veinte te servirán de entrenamiento para que seas capaz de dominar completamente tu pájaro de acero.

Los gráficos son en ocasiones de un exquisito preciosismo, lo que hará el desarrollo de los combates mucho más ameno. No poseen quizá la calidad que han alcanzado ya otros títulos, pero por lo menos dan la talla.

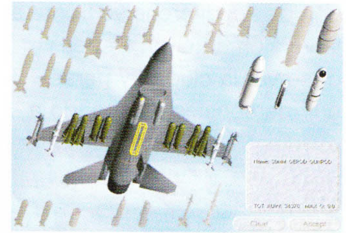




Los sonidos, por su parte, están muy bien trabajados, tanto por las explosiones como por los efectos de todo tipo que acompañan tu travesía. Las melodías no son agobiantes en exceso; a menudo van bien con la acción y se agradecen mucho.

Por lo demás, también, cómo no, han decidido capacitar el programa para el juego con muchos jugadores. En primer lugar, pueden jugar dos usuarios en un mismo ordenador, luchando uno contra otro o bien funcionando como piloto y escolta. Además, en red pueden participar hasta dieciséis jugadores, lo cual, como es sabido, multiplica la capacidad de diversión de un programa.

Los dieciséis usuarios pueden enfrentarse todos contra todos en el modo *Deathmatch* o bien en las

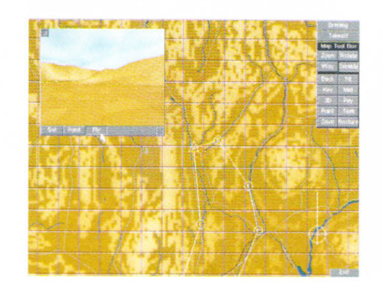


entretenidas misiones de Captura de Bandera. Es una tentación que no muchos dejarán pasar.

Se trata, en definitiva, de un producto de calidad media que encantará a los amantes del género e incluso a todo aquél que guste de los títulos entretenidos.

D. MELGUIZO





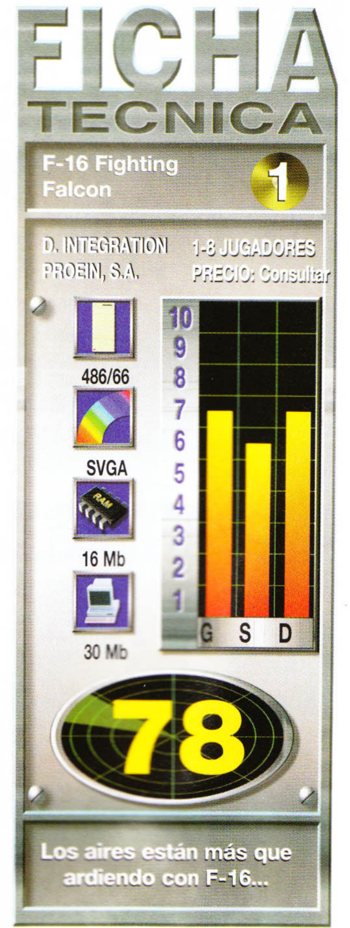
ALTERNATIVAS



IF-22 RAPTOR
Interactive Magic•Friendware
Las texturas del suelo de este simulador son impresionantes.



F-22 LIGHTNING II
Novalogic•Electronic Arts
Todo un simulador de vuelo, especialmente en una red local.

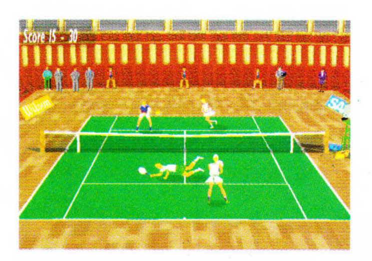


PETE SAMPRAS '97

Codemaster te ofrece la oportunidad de ser una estrella del tenis, enfrentándote incluso al más grande de los grandes, Pete Sampras.



Una vez más, el mundo del deporte es objeto de atención por parte de las casas de programación de juegos, en este caso es el tenis. Como suele ocurrir en este tipo de programas, se adjunta el nombre de un prestigioso jugador para ensalzar el título. Esta vez es Pete Sampras, el número uno del mundo y uno de los más completos jugadores de los noventa.



El desarrollo del juego es realmente original, desmarcándose de otros productos similares. Dispones de tres modos de juego fundamentales: partido amistoso, torneo y eliminatoria. En el primer caso jugarás un partido, de dobles o normal, contra otro jugador o contra el ordenador. Podrás escoger entre un grupo de jugadores, aunque hay varios que no son accesibles, entre ellos Pete Sampras. Podrás elegir entre cuatro sedes diferentes, cada una con un tipo de pista.

En modo torneo juegas un partido contra un jugador diferente en cada sede. En España con un español, en Alemania con un alemán, etc.

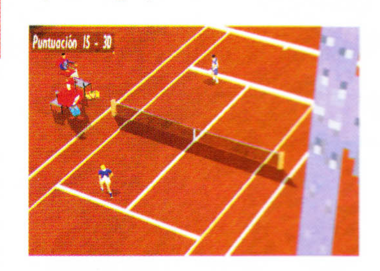


Cuando superes estas cuatro sedes jugarás los cuatro grandes contra sus ganadores, enfrentándote finalmente a Pete Sampras. En caso de que los derrotes, aparecerá una serie de jugadores secretos que son parte de la sorpresa del juego.

Para hacer frente al torneo podrás escoger entre dos jugadores de iguales características masculinos y otros dos femeninos. Las características de estos jugadores pueden modificarse potenciando aquellos golpes que más útiles te sean. En modo eliminatoria realizarás un juego contra otro jugador. El que gane pasará de fase.

Los jugadores están modelados en tres dimensiones, al estilo de *Fifa Soccer*. Se echa de menos más variedad de cámaras: la visión que tienes es muy monótona.

Además, cuando juegas en la parte superior de la pantalla es más difícil controlar la bola que en la parte inferior. El juego es fluido y fácil; disfrutarás desde un principio con él. Además, realizas todo tipo de golpes.

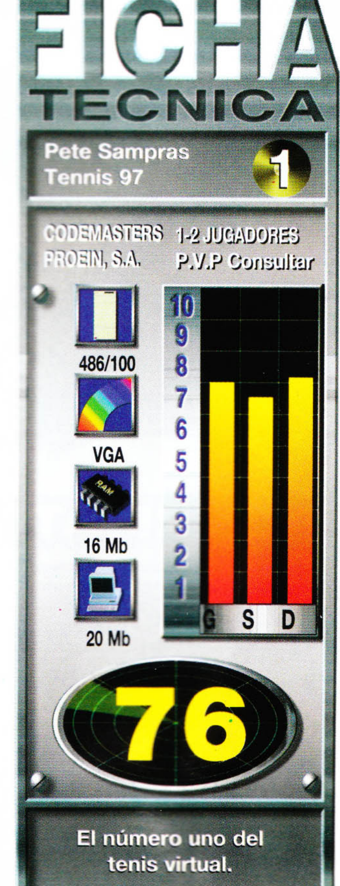




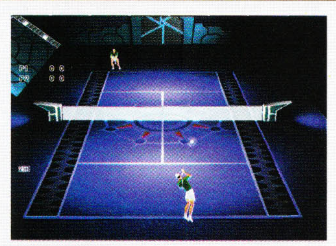
Quizá la dificultad sea pobre al principio y exagerada después, pero tras unas horas serás un especialista.

A. J. NOVILLO

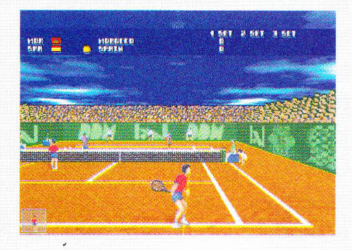




ALTERNATIVAS



ROLAND GARROS 97
Interplay•Virgin
Un título contemporáneo que tampoco está nada mal.



VIRTUAL TENIS
DDM•Abeto Editorial
Si todos los juegos de tenis fueran como éste...

COUNTER ACTION

El sempiterno monstruo de la guerra continúa planeando sobre el mundo del software de entretenimiento con productos que intentan aprovechar todos sus muchos aspectos lúdicos.



La guerra nunca muere, cosa que no se puede decir de muchos de los soldados que en ella participan. Y no muere entre otras cosas porque los juegos de ordenador la mantienen viva un año tras otro.

Como siempre, tu deber es dirigir un ejército en el campo de batalla. Para ello debes demostrar que eres la mayor mente estratega de la historia. Manejas las cuerdas en cada asalto o pequeña trifulca que delante de ti acontezca, siempre dentro de los límites de la misión.

Tus misiones pueden ser, dentro de Counter Action, de lo más variadas, con las propias limitaciones que tiene una guerra. Pueden ser desde salvar a unos altos cargos de las hordas enemigas hasta entablar una dura batalla contra contrincantes, con tus feroces tropas ansiando una victoria.

El sistema de juego, sin ser novedoso, resulta de lo más agradable. Es reconfortante encontrarse con un juego de estrategia, parecido a magníficas aportaciones al género como aquel *Dune 2* u otros juegos inolvidables.

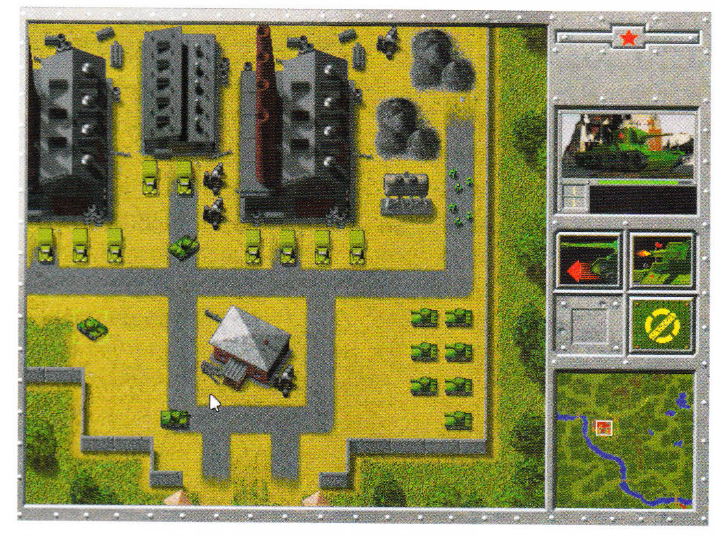
Tus misiones, siempre en tiempo real, se basan en ir moviendo tus tropas, sin limitación de distancia ni de ningún tipo, hasta hacerles cumplir su objetivo.

Además de un sistema de juego que resulta a todas luces bastante agradable, los gráficos acompañan fielmente el espíritu del juego. Son agradables, sencillos, sin marcar un hito en la historia, pero siempre efectivos.

En ciertos momentos, los gráficos también pueden llegar a ser francamente espectaculares, sobre todo en algunas secuencias animadas de perfecta factura o en algunas digitalizaciones que resultan extremadamente interesantes por su gran calidad.

El sonido, como el resto, cumple la misión en la vida de un juego de ordenador, como si supiera perfectamente cuándo y cómo debe salir. Resulta, en definitiva, un producto de un calidad general bastante elevada.

V. Sánchez



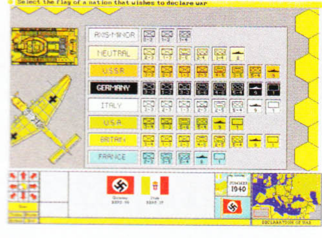








ALTERNATIVAS



THIRD REICH

Avalon Hill•System 4

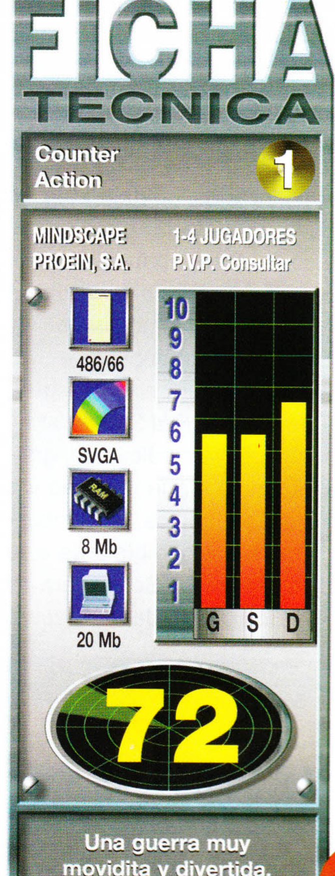
Todo un clásico entre los juegos de estrategia basado en la SGM.



OVER THE REICH

Avalon Hill•System 4

Más de lo mismo, pero ahora referido a la lucha entre los cazas.



En la parte inferior de la pantalla dispondrás de una serie de mandos y botones que te permitirán tener control sobre los datos que puedan interesarte, desde tus relaciones con todas las corporaciones a la situación de tus agentes, OVNIS, etc.

También dispondrás de unos botones que te permitirán parar el tiempo o acelerarlo. Este modo de juego es una de las diferencias frente a la versión anterior. Debes observar la ciudad y perseguir personajes esperando a que llegue el momento de pasar a la acción; luego aparecen las luchas estratégicas al estilo de las versiones anteriores del juego. Mientras, podrás desarrollar nuevas armas a partir de los restos que encontremos de material alienígena. También dispondrás de una completa UFOepedia, enciclopedia donde encontrarás información acerca de corporaciones, edificios, vehículos y armas, etc. Según hagas descubrimientos sobre los *aliens*,



se irán inscribiendo en la UFOepedia. Algo bastante similar a la civilopedia del gran *Civilization*.

La segunda parte del juego llegará en las luchas tácticas. Esta parte es la que más se parece a los títulos anteriores, pero con mejoras. En primer lugar, ahora dispondrás de modos de juego. Cuando te llegue una alarma elegirás tus hombres y los vehículos que enviar al lugar de los hechos.

Una vez allí podrás dividir tus hombres en escuadras que avanzarán por separado. Y ahí encontrarás la primera gran novedad. Puedes jugar como hacías antes, mediante turnos, o hacerlo en tiempo real, lo cual significa que mientras tú juegas el resto de los enemigos se irá moviendo, añadiendo mucho mayor



realismo al juego. Se ha ampliado el número de enemigos así como el de armas y escenarios. Dentro de éstos podrás escoger el nivel de visión que desees, si quieres ver paredes, etc.

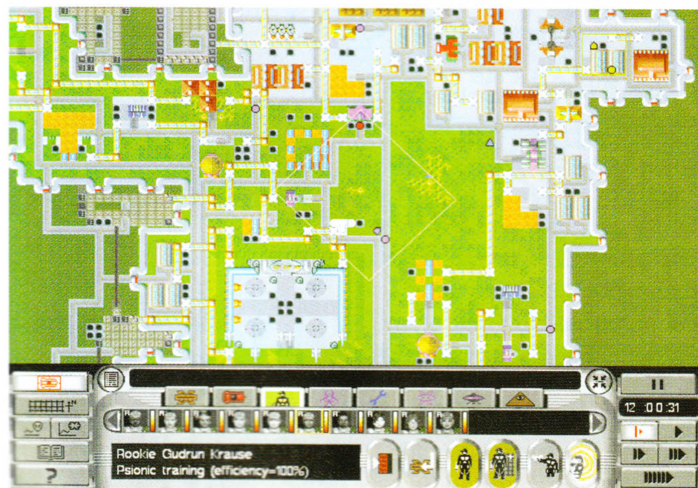
Puedes escoger entre mover todos los hombres o uno por uno, disparar al unísono o por separado. El resto es muy parecido a lo que nos tenían acostumbrados.

Técnicamente el juego ha evolucionado bastante desde *X-COM II*. Especialmente dentro del modo gráfico. Ahora se utilizan gráficos en modo SVGA que son infinitamente superiores a los del ahora ya viejo clásico. Las perspectivas se han mantenido en el modo táctico, siendo novedosas en los restantes.

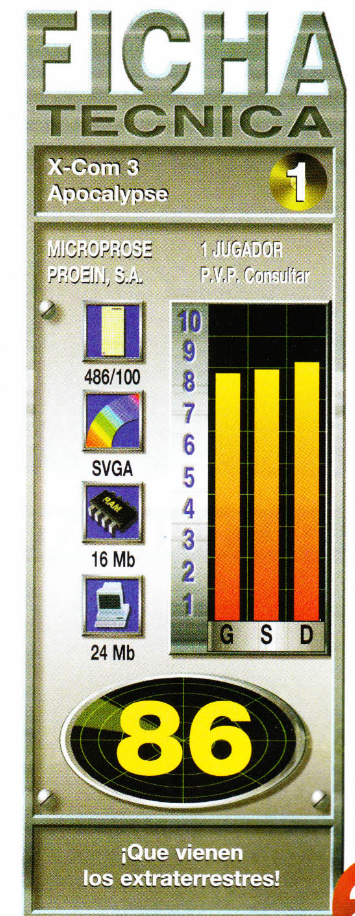
El sonido es muy bueno, con melodías ligeras muy al estilo de las bandas sonoras de series de actualidad como *Expediente X* o *Millenium*.

En conjunto se trata de un título que ha avanzado desde la última versión, sin convertirse simplemente en más misiones con mejores gráficos. No defraudará a los incondicionales y sin duda gustará a los que no han tenido la suerte de disfrutar de los originales.

A. J. NOVILLO







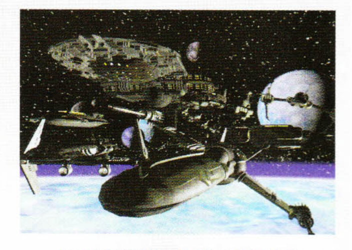
ALTERNATIVAS



DUNGEON KEEPER
Bullfrog•Electronic Arts
Estrategia en mazmorras que tienes que dominar.



SINDICATE WARS
Bullfrog•Electronic Arts
Todo un juego de unos expertos como Bullfrog en el género.



IMPERIUM GALACTICA
GT Interactive•New Software Center
Un juego polaco en un mundo invadido por anglosajones.



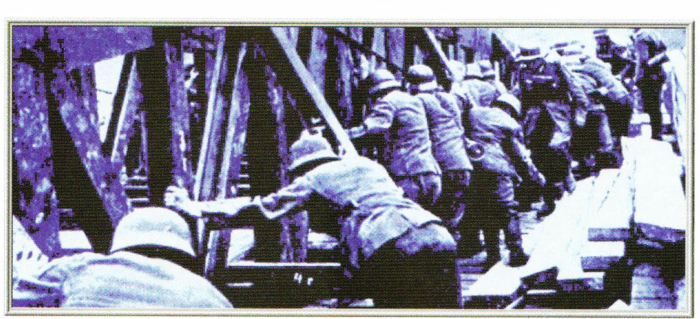


THE ARDENNES OFFENSIVE

La terrible Segunda Guerra Mundial vuelve a ser el centro de atención de un videojuego de estrategia. En esta ocasión no se le ha hecho justicia con este producto de escasa calidad.

Con la Segunda Guerra Mundial hemos vuelto a topar. Poco queda decir sobre el tema; en el terreno informático está ya bastante manido. Y este tipo de juegos no intentan más que aprovechar su inagotable filón.

Se trata del típico programa de estrategia donde manejas un ejército. Debes practicar tus movimientos en tu turno y, por supuesto, tienes limitaciones en tus movimientos. Posee todo tipo de detalles en los diversos aspectos del desarrollo, como le corresponde a todo juego de estrategia que se precie.





Es difícil decir algo nuevo en este género, y **The Ardennes Offensive** no lo pretende. Los usuarios más avezados en este campo lo encontrarán, probablemente, de su agrado, pero los neófitos en la materia quizá se pierdan en unos menús a menudo muy complicados.

Los gráficos, al menos los de la presentación, resultan medianamente interesantes. Se basan casi en su totalidad en digitalizaciones de fotografías realizadas durante el mismo proceso de este devastador conflicto armado.

Los gráficos son de una calidad bastante mala, desde los colores que han utilizado hasta la oscura realización de unos escenarios un poco arcaicos para los competitivos tiempos que corren.

Los sonidos, por otra parte, parecen sacados, cuando menos, de un juego de ordenador... moderno. Se supone que todo el juego es moderno, pero nada más lejos. Tampoco es una maravilla el apartado sonoro, pero se deja escuchar y está a la altura de las circunstancias.

Los efectos sonoros, bien elegidos y bien usados, acompañan hábilmente la triste y decadente imagen, mantenida por una banda sonora oscura, aunque no mala. Pasará sin pena ni gloria, aunque quizá a los amantes del género les atrape.

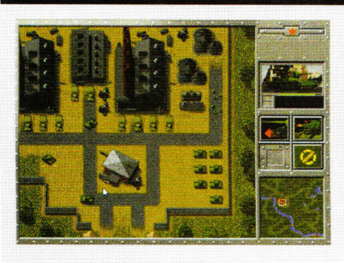
V. SÁNCHEZ



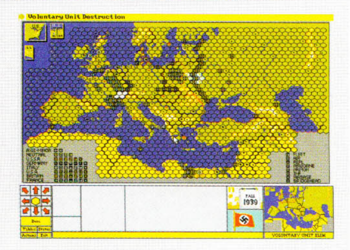




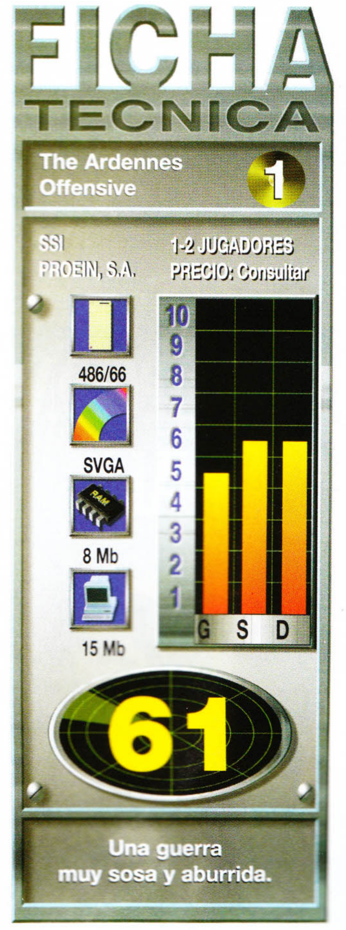
ALTERNATIVAS



COUNTER ACTION
Mindscape•Proein, S.A.
Una especie de *C&C* de la Segunda Guerra Mundial.



THIRD REICH
Avalon Hill•Coktel Educative
Estrategia de tablero pura y dura en la típica producción de Avalon Hill.



AIRLINE SIMULATOR

Los simuladores de vuelo han acompañado la historia de los videojuegos desde su mismo nacimiento. En esta ocasión, el aeroplano simulado es el impresionante Boeing 747.

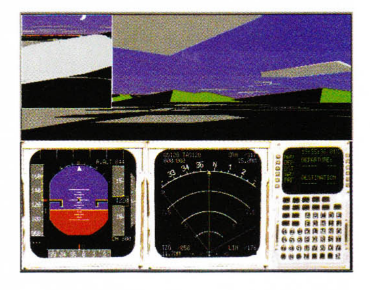
El avión es uno de los vehículos más complicados de manejar, y esta complejidad aumenta a la par que el tamaño de la aeronave. El monstruo elegido esta vez para ponerse a tus órdenes es el flamante Boeing 747, un verdadero amo de los cielos. Lo primero que aclarar es que más que un simulador de vuelo, el programa es un método de entrenamiento en el manejo de estos aparatos. Sin embargo, ni llega a tal nivel ni es un buen producto en lo que se refiere a gráficos o simulación.

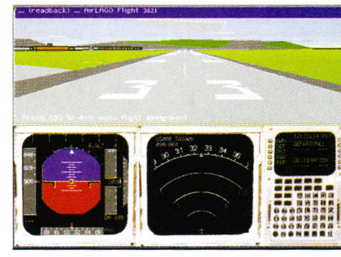
Una de las sorpresas te la llevas al abrir la caja, pues no encuentras el típico manual de cientos de páginas, sino un mapa de Europa y un escueto manual aceptablemente traducido.

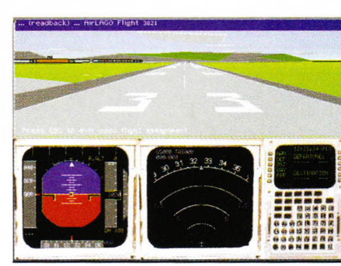
Destacan las tablas y esquemas de entrada y aterrizaje (incluyendo inclinación, ángulo de giro y velocidades adecuadas) en los más destacados aeropuertos europeos. Una vez leído el manual, compruebas que el grueso de las instrucciones se encuentran en el CD, en cuatro idiomas, que son inglés, francés, italiano y alemán. Las teclas de funcionamiento (que no son pocas) vienen también en ficheros que están en las mismas condiciones.

Mientras en otros simuladores la diversión viene dada por las acrobacias que puedas realizar, por luchar contra el ordenador en un *dog-fight* o por bombardeos sobre zonas establecidas, en este caso tus principales labores van a ser manejar las frecuencias de radio, pedir pista, poner el piloto automático o similares. Por suerte, tiene un sistema de tiempo acelerado para cuando estás en vuelo. Aun así, puede ser divertido intentar hacer un *looping* con un monstruo de varias toneladas y más de 100 personas en su interior.

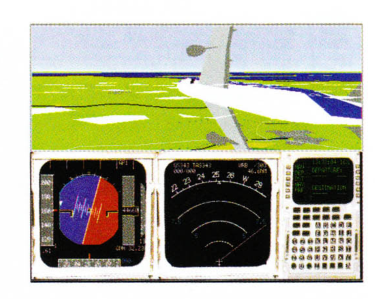
En el aspecto gráfico, la pantalla está dominada por los controles, que están repartidos en dos pantallas, intercambiables en todo momento. La representación de estas esferas está aceptablemente lograda: representa tanto controles analógicos como digitales. En la parte

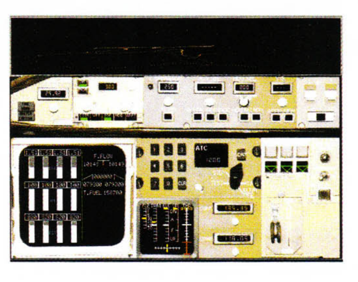






pequeña se muestra el escenario de vuelo, con varias perspectivas posibles. Aunque el entorno es 3D, los gráficos parecen de hace varios años. Los colores son completamente planos, aunque incluso tienes la posibilidad de pasar a gráficos vectoriales sin rellenar las superficies. Mejor pensar que toda la potencia del equipo se destina a la simulación, porque si no.... Como curiosidad, hay que señalar que se puede poner el modo 3D total; esto es, haciendo uso de las clásicas gafas azul y rojo (no incluidas), se puede llegar a tener una sensación de lejanía.

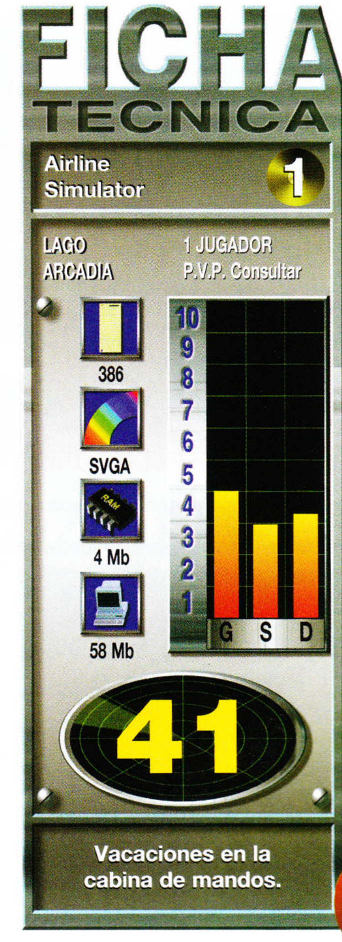




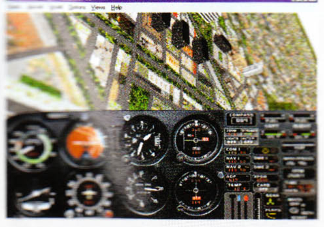
El sonido es bastante malo, y los principales efectos, que aparecen cuando una voz lee los datos de la misión, se oyen entrecortados y con una calidad de radio pésima.

Los controles son un poco complicados debido al elevado número de teclas, y además el avión responde excesivamente a las pulsaciones de dirección: se inclina demasiado con un ligero toque de la tecla.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



FLIGHT SIMULATOR
Microsoft•Microsoft
Un clásico entre clásicos, hasta para los pilotos comerciales.



US NAVY FIGHTERS
Jane's•Electronic Arts
Otro clásico, pero en esta ocasión de aviación militar.



WORLDWIDE SOCCER PC

Sega, sin duda la casa reina del mundo de las máquinas recreativas, nos acerca en esta ocasión a una excelente conversión de su máquina clásica de fútbol. Una gozada.



Ahora que prácticamente comienza la nueva liga de las estrellas, en la que nuestros clubes han gastado miles de millones para hacer más competitivos sus equipos, llega a nuestros ordenadores **World Wide Soccer**, la alternativa más económica para tener una liga en casa. Un nuevo título relacionado con el fútbol, el deporte rey y opio del pueblo español.

Dado el gran tirón de ventas de los simuladores balompédicos en Europa, muchos son los lanzamientos al cabo del año. (No menos de 8 juegos son lanzados intentando acaparar un mercado de lo más jugoso.) Sin embargo, sólo algunos de ellos alcanzan el nivel de calidad suficiente para atrapar al público.

Hasta ahora, el más reputado ha sido *Fifa Soccer* en sus sucesivas ediciones, gracias a su enorme realismo y a la calidad técnica. Sin embargo, su trono tiembla ante este lanzamiento de Sega. Para aquellos que lo desconozcan, **World Wide Soccer** es la conversión de un clásico juego de fútbol de máquinas recreativas de la propia Sega. Sin duda, el mejor juego de fútbol realizado hasta el momento en recreativas. Aun así, lo han realizado a partir de la versión para Sega Saturn, pues el original es difícil de convertir.

Este lanzamiento se viene a unir la política de la casa, muy acertada, de lanzar para el mercado del PC sus títulos de consolas. Así, hemos podido disfrutar de títulos excepcionales que sólo los "consoleros" podían jugar, como *Virtua Fighter*, *Virtua Cop*, *Sega Rally*, *Daytona USA* o los *Sonics*. Confiemos que esta línea continúe en el futuro, como parece que va a ocurrir, y podamos seguir disfrutando de estas maravillas.

RECOMENDADO

Como viene a ser habitual en todos los títulos de la casa para PC, se ha recurrido al entorno Windows 95 para el desarrollo. Son cada día más los juegos que aprovechan las facilidades que Microsoft ha desarrollado para este sistema. El programa utiliza DirectX 3, a la espera del próximo lanzamiento de DirectX 5.





Es en este momento cuando nos encontramos con el primer problema, habitual en todos los programas de Sega . Requiere un Pentium para su uso. De modo que todos aquellos usuarios que dispongan de un 486 se verán frustrados a la hora de jugar. Es una pena, pero hoy por hoy son los juegos los que provocan la evolución de los PCs.

Lo primero que observarás en la instalación es que el programa te introduce el control ActiveMovie de Microsoft, que permite ver vídeos AVI o MPEG bajo Windows. Los programadores han decidido usar este control para reproducir los vídeos en lugar de crear ellos sus propias rutinas.

Seguidamente, comenzará la instalación del juego. Tienes dos posibilidades: dejar parte del contenido en el CD o instalar prácticamente todo en el disco duro. Esta opción es la más rápida pero







consume una gran cantidad de disco. Acto seguido comenzará la acción. Un excelente vídeo te introducirá en lo que es el juego.

Las opciones de éste son las habituales en cualquier título deportivo, más alguna que otra sorpresa. Podrás disputar una liga, en la que habrá tantos equipos humanos como desees, una copa al estilo eliminatoria y un mundial. En el mundial jugarás todas las fases, incluida la de clasificación.

Por supuesto, podrás ir salvando tus partidas para continuar posteriormente. Otra opción, cada día más común, es la de jugar a través de un módem con otro usuario. El avance imparable de las comunicaciones ha tomado nuestros equipos y son pocos los juegos que no incluyen estas opciones. Finalmente, y como característica poco habitual, podrás tirar una serie de penaltis. Esto servirá, a su vez, como entrenamiento para las eliminatorias en las que deberás lanzar penaltis si empatas.





La estética del juego es muy similar a la máquina. Jugadores modelados en tres dimensiones, aunque con peor calidad o realismo que en *Fifa 97*. Podrás modificar la vista del juego: lateral, isométrica o desde detrás de los jugadores. La calidad gráfica varía desde 320x200 y 256 colores hasta 640x480 con 65.000 colores. Este último modo es el de más calidad, pero requiere un equipo que sea muy potente.



El sonido es bueno, aunque se echan de menos cánticos como en *Fifa*. Dispones de la opción de un comentarista que habla de las jugadas y da una opinión final sobre el partido. Por tanto, técnicamente el juego es bueno, aunque quizás no esté a la altura de *Fifa Soccer*. Así pues, ¿donde está el secreto del juego? Sin duda, en su jugabilidad. Es sencillísimo de jugar y desde un principio te harás con el control. Podrás crear excelentes jugadas con

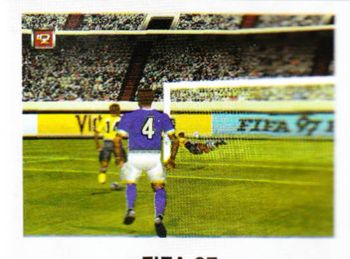


gran facilidad, lo que hará que la diversión sea grande desde el principio. Sin lugar a dudas, este juego está llamado a ser uno de los grandes éxitos de la temporada.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



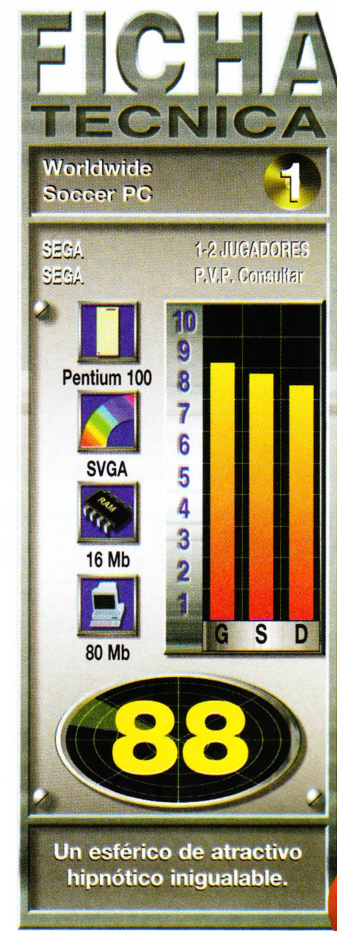
FIFA 97
EA Sports•Electronic Arts
Otro "juegazo" de fútbol que pronto tendrá su correspondiente secuela.



UEFA 96-97
Philips Media•Arcadia
Comparado con *Worldwide* es... ¡Las comparaciones son odiosas!



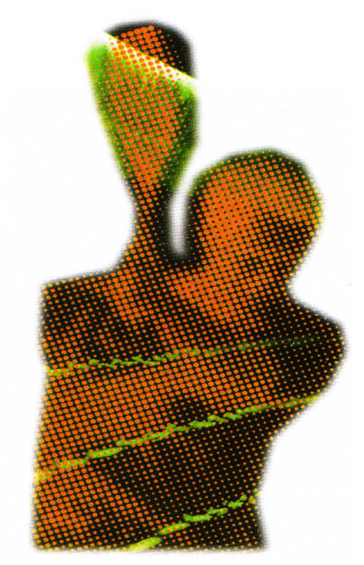
FIFA SOCCER MANAGER
EA Sports•Electronic Arts
Esto es fútbol aburrido y lo demás son pamplinas...





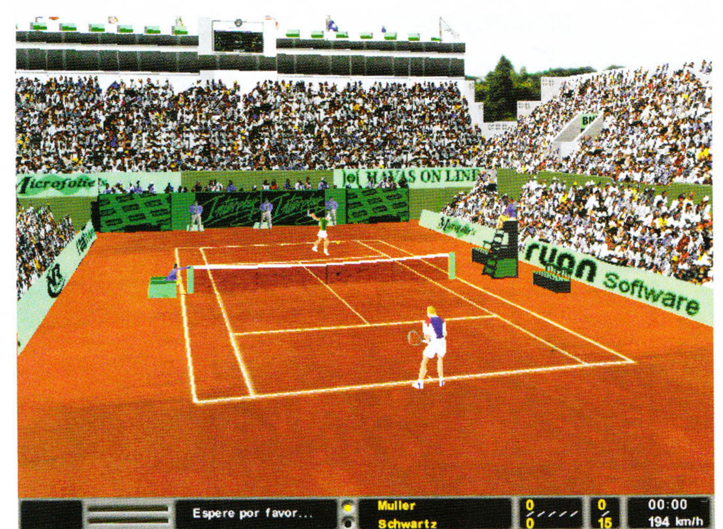
ROLAND GARROS '97

Nueva oportunidad para ser el campeón sobre la tierra batida del conocido Roland Garros, el torneo favorito de los tenistas españoles.



Pese a que el tenis no es un deporte demasiado explotado por las casas programadoras, este mes han llegado a nuestra redacción dos títulos de calidad que lo simulan. El primero de ellos es *Pete Sampras Tennis 97* y el segundo este **Roland Garros French Open Tennis 97**. Si en el primero se aprovecha la figura del número uno del mundo para patrocinar el programa, en el segundo se busca el patrocinio de uno de los torneos más prestigiosos del circuito, el Roland Garros, rey de la tierra batida y torneo favorito de nuestros tenistas.

Las opciones del juego son las habituales. Podrás jugar un partido amistoso contra un compañero o contra la máquina, vía red con otro usuario o un torneo. Además de jugar el Roland Garros, podrás también participar en un torneo sobre terreno sintético y sobre hierba. Eso sí, no se ha puesto nombre a estos torneos. Podrás escoger entre 16 jugadores diferentes masculinos y otras tantas jugadoras femeninas. Sin embargo, no podrás modificar sus características de juego, algo que se puede hacer en *Pete Sampras Tennis 97*.



El aspecto gráfico está muy trabajado, con modos de alta resolución. Los jugadores están modelados tridimensionalmente, con lo que se consigue un gran realismo. Además, se han modelado muy bien los movimientos de los participantes, por lo que la sensación de juego está francamente bien realizada.

Por otra parte, se ha añadido la opción de mover la cámara, lo que permite obtener puntos de vista diferentes y adaptables a tus gustos.

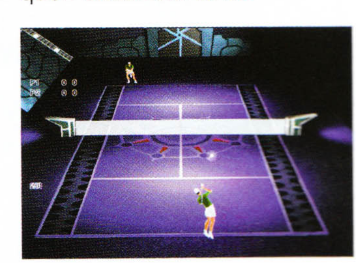
El control se puede hacer bien con teclado o bien con *joystick*, pero no es demasiado fácil de jugar. La fuerza con que golpees la bola dependerá de cuánto tengas presionada la tecla o botón del *joystick*.

Dispondrás sólo de dos tipos de golpes, bola fuerte o "liftada", y mediante combinados con las teclas de dirección podrás dar otros tipos de golpes. El aspecto sonoro, por su parte, es correcto, con una buena simulación de los golpes pero sin melodías que destaquen excesivamente.

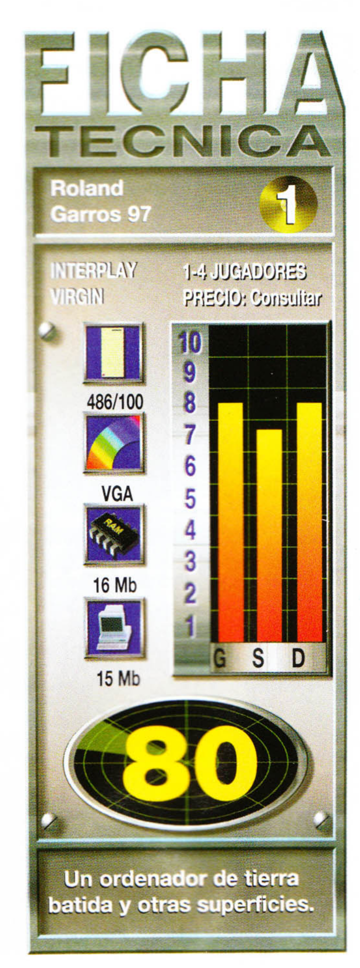


Como nota curiosa, comentar que el juego viene acompañado por una pelota de tenis de regalo, un detalle para que abandones durante un rato la pantalla y te dediques al deporte, un entretenimiento de lo más interesante.

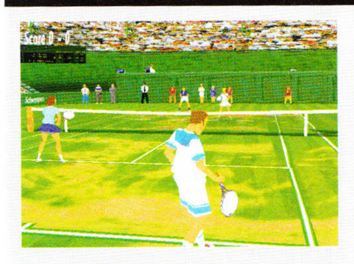
A. J. Novillo



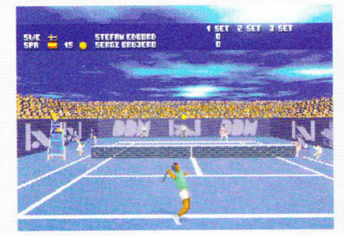




ALTERNATIVAS



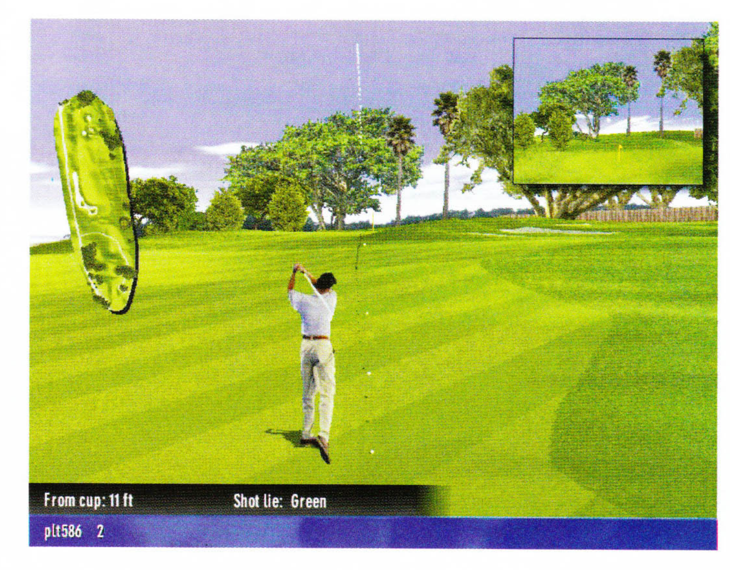
PETE SAMPRAS 97
Codemasters•Proein, S.A.
Otro juego de tenis actual que no está nada mal.



VIRTUAL TENIS
DDM•Abeto Editorial
Un juego de tenis para olvidar, principalmente...

PGA TOUR PRO

Saca los palos de tu armario, entrégaselos a tu obediente *caddie* y disponte a luchar con los profesionales de mayor calibre del mundo en este deporte de la "élite".



Dado que el mundo del golf tiene un gran número de aficionados, no es de extrañar que salgan al mercado muchos juegos de este tipo. **EA Sports**, cuya especialidad son los simuladores deportivos, aporta toda la experiencia acumulada en este terreno para presentarnos este **PGA Tour PRO**. Un juego que no debería pasar por alto ninguno de los amantes de este deporte.

Las posibilidades que te ofrecen son bastante amplias. Lo primero es elegir el modo de juego. Como es habitual, tendrás la posibilidad de realizar prácticas de golpeo en cualquiera de los campos incluidos. Éstos están presentados mediante una secuencia de vídeo en la que se comentan las características del campo, eso sí, en ingles.

Cuando tu técnica esté suficientemente depurada podrás elegir los modos de enfrentamiento, desde los clásicos torneos hasta eliminatorias estilo Ryder Cup, o incluso retar a tus amigos, pues incluye la posibilidad de jugar por módem o Internet.

También es importante dotar a tu jugador de las características más acordes contigo. Debes elegir los palos que más te convengan para el recorrido que hayas elegido, así como a tu *caddie*. Hay dos modos de dificultad. Una vez elegidas todas estas opciones, sólo debes jugar.

El procedimiento de golpeo es el típico de los juegos de golf. Primero señalas la dirección en la que quieres mandar la bola (por supuesto, teniendo en cuenta la velocidad y sentido del viento), para después, por medio de sucesivos clics del ratón, conseguir la potencia y efecto deseados para el golpe. Una vez en el *green*, podrás hacer un estudio minucioso del terreno a través de las opciones que tienes a tu disposición. Además, incluso podrás grabarlo para visualizarlo después y deleitar a tus amigos con tu fabulosa técnica.



Los gráficos están basados en fotografías digitalizas, lo que garantiza un toque de lo más realista. Después de realizar el golpe puedes observar su repetición desde diferentes cámaras que están situadas en distintos puntos del campo. El único problema es que el juego debe leer continuamente en el CD. Todos los sonidos son digitalizados, desde los comentarios del narrador hasta el trinar de los pájaros.

Un buen juego para los amantes del golf, pero que no dice nada nuevo respecto a los títulos anteriores.

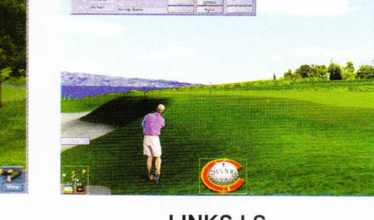
L. Martínez



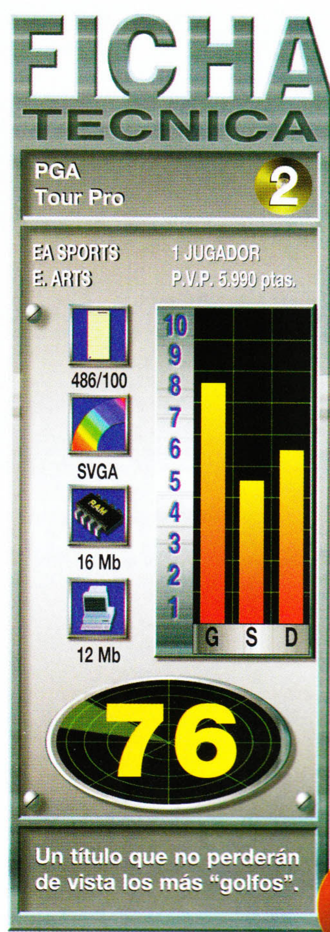
ALTERNATIVAS



JACK NICKLAUS 4
Accolade•Electronic Arts
Otro título de golf protagonizado por un jugador famoso.



LINKS LS
Access/Eidos•Proein, S.A.
El mejor del género, a la espera de su versión del 98.



Un título que no perderán de vista los más "golfos".

DRAGON DICE

En el comienzo del mundo, la vida creó a elfos y a enanos. La muerte a goblins y a elfos oscuros. Desde entonces, la lucha es feroz.

Un nuevo juego se enfrenta a *MAGIC:The Gathering* por la afición. Se trata de **Dragon Dice**, que ahora llega a los PCs.

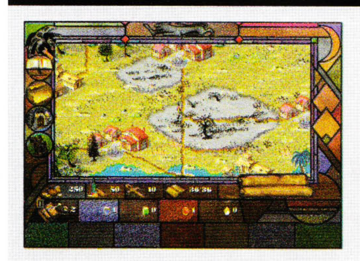
Es una conversión pura y dura del juego de estrategia de tablero. Los dados se han sustituido por unos coloridos gráficos, junto con unos algoritmos de generación aleatoria de números. Como el original, proclama: "fácil de aprender, pero difícil de dominar".

El objetivo del juego es conquistar y, sobre todo, mantener territorios creando diferentes "armadas". Cada una tiene sus habilidades particulares, efectividad en el combate, ataques mágicos y ayudas de la suerte determinadas, o al menos modificadas, por tiradas de dados.

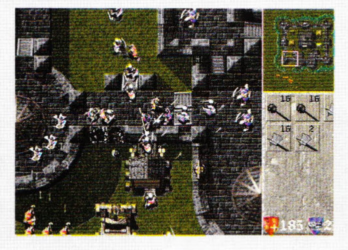
La parte central del juego es el choque de los ejércitos, cada uno compuesto por una serie de unidades que, a pesar de ser mostradas como caracteres, son dados. Esto se comprueba cuando llega la batalla, pues todos estos personajes pasan a ser dados a través de un *morphing*. Son recogidos por una monstruosa mano y, al tirarlos, definen las características del ataque.



ALTERNATIVAS



MAGIC THE GATHERING
Microprose•Proein, S.A.
El clásico juego de cartas trasladado con eficacia al PC.



LORDS OF THE REALMS 2
Sierra/Impressions•Coktel Educative
Estrategia medieval con asaltos a castillos incluidos.



Los gráficos son sencillos, sin grandes alardes a la hora de representar a los personajes, pues todos los seres de una raza tienen el mismo aspecto; identificas el dado de cada uno a través de un pequeño icono que los acompaña. Los escenarios sólo representan las diferentes localizaciones donde pueden desarrollarse las batallas.

En cuanto al aspecto sonoro, lo mejor es la música que te acompaña durante toda la partida, aunque la puedes desactivar si te cansa. Los efectos de sonido son pocos; el que más se repite es la caída de los dados.

Al crear tus milicias, cuentas con gran cantidad de elementos que engrosarán tus filas. Puedes decir al ordenador que cree, de manera aleatoria, una armada a partir de un número determinado de puntos, o bien ser tú mismo quien la cree, ateniéndote siempre a los límites establecidos en cuanto a potencia de lucha. Una vez hayas creado el ejército, podrás grabarlo para poder usarlo en partidas posteriores.

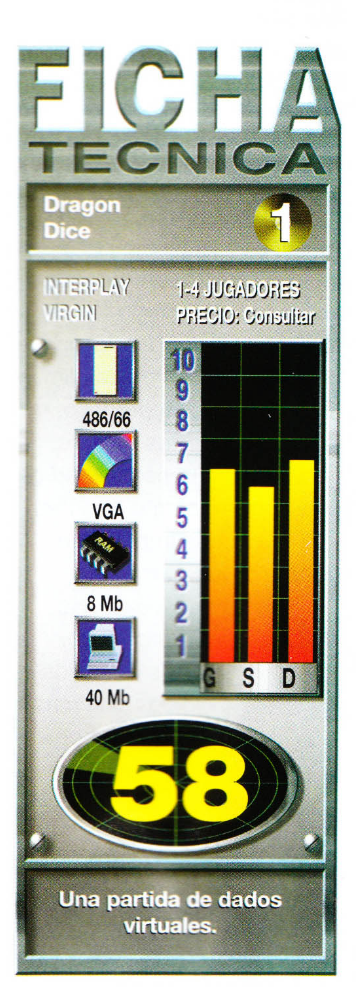
Se trata de un intermedio entre estrategia y rol, donde el objetivo es crear una legión versátil, capaz de enfrentarse a cualquier enemigo. Lo más divertido llega si te enfrentas con otra persona, ya que, al





cabo del tiempo, el ordenador deja de ser un rival serio.

A. VEGAS



PANDEMONIUM

Un nuevo éxito del mundo de las consolas llega hasta nosotros... Esta vez precedido por una reputación excelente, a la que se hace justicia en este excelente producto.

Una vez mas nos vienen los éxitos de fuera. La originalidad es un valor cada vez más en desuso, dado el aluvión de lanzamientos de juegos procedentes de las consolas. Es mucho más fácil y seguro reproducir un éxito anterior constatado en el mundo de las consolas, mucho más competitivo que el del PC, que investigar en un nuevo producto que puede ser un fracaso. De todas formas, esta política no es mala siempre que los juegos que nos lleguen sean de gran calidad.

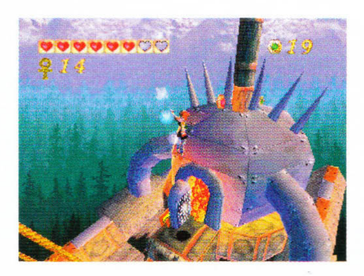
Si algo tienen los programas de consola frente a los de PC es que buscan más explotar la jugabilidad. Dado el tamaño en el que deben incluirse, habitualmente un cartucho, no hay cabida para vídeos y voces digitales que adornan mucho pero no suelen aportar un valor añadido al juego en sí.



En el PC se ha buscado explotar la videoaventura, el juego menos intenso. Sin embargo, gran parte de programas de consola son adrenalina pura, totalmente adictivos. Por ello, los que siempre hemos disfrutado con estos títulos estamos ahora de enhorabuena con estas conversiones, aunque se esté dejando un poco de lado la originalidad.

RECOMENDADO

Al igual que en conversiones anteriores, como *Tomb Raider* o *Rayman*, se ha respetado y cuidado el aspecto al máximo, buscando que no aparezcan diferencias reseñables con respecto al original.





Para aquellos afortunados que dispongan de una tarjeta 3Dfx, el programa será prácticamente igual a la versión de Playstation. Para el resto de humanos la calidad será muy buena, pero con algunas diferencias que matizaremos más adelante.

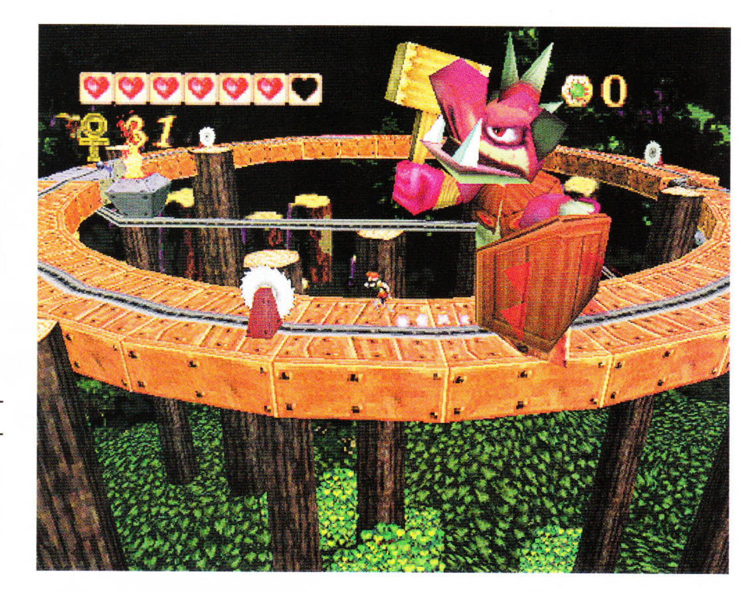
Si no has tenido la suerte de jugar a este título en una consola, una pequeña introducción. Te verás en el pellejo de una joven aprendiz de mago y su amigo, el bufón de la corte. Mientras jugueteaban con un libro de hechizos, conjuraron a un temible demonio que se había comido toda la ciudad. Ahora no les queda más remedio que intentar arreglar este desbarajuste eliminando al demonio.

El juego esta planteado como un clásico arcade de plataformas al que se le ha introducido en un entorno completamente tridimensional. De este modo, en lugar de disponer de unos decorados planos como son habituales en este tipo de juegos, véase *Sonic*, *Super Mario*









Bros o el mismo *Rayman*, éstos serán tridimensionales. Una cámara irá variando de posición para observar en cada momento la acción desde el mejor ángulo, similar al caso de *Time Warrior* o *Alone in the Dark*.

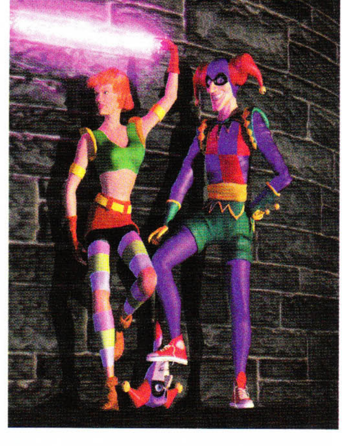
Sin embargo el movimiento es bidimensional. Para ser más estrictos, el movimiento es unidimensional, ya que el protagonista sólo puede moverse en una dirección, ya sea a izquierda o derecha. Por tanto, el modo de juego es similar a los casos de entornos bidimensionales.

Cada protagonista tiene unas características diferentes que harán que varíe la estrategia que debes tomar. La chica es más veloz y dispone de doble salto, lo que será muy útil a la hora de alcanzar objetos lejanos. El bufón dispone de disparo permanente, pero tiene salto normal. Sólo cambias de personaje al inicio del nivel.

Gráficamente se nota una importante diferencia entre la versión de 3Dfx y la normal. La versión con tarjeta aceleradora tiene una calidad en los personajes incluso superior a la de Playstation, aunque no ocurra así con los decorados. Por supuesto, la versión normal es peor gráficamente que la de consolas, sobre todo porque se ha optado por utilizar gráficos entrelazados.

El sonido esta cuidado, manteniendo las melodías que aparecían en la versión original. Los efectos especiales son buenos. Las melodías no son repetitivas, sino bastante atractivas, sin quitar protagonismo al juego.







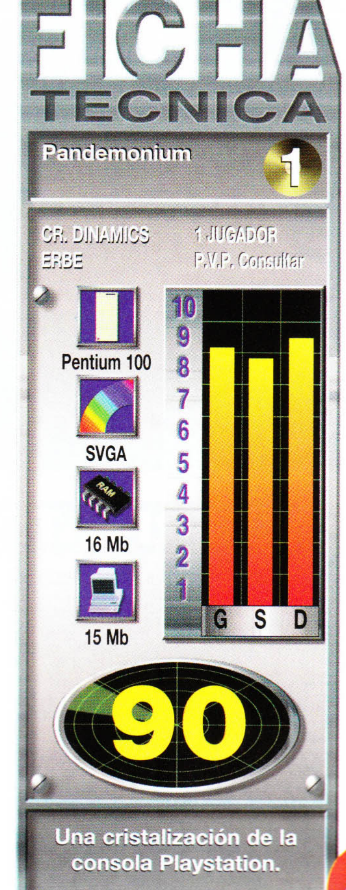
El conjunto es un típico programa de consolas muy divertido, con calidad técnica, especialmente en la versión 3Dfx. Aconsejable para aquellos que gusten de los juegos de consolas y en general para quien disfrute con los grandes juegos. Técnicamente muy bueno y muy entretenido, sin desmerecer la versión de la consola Playstation.

A. J. Novillo









ALTERNATIVAS



DIE HARD TRILOGY
Fox Interactive•Electronic Arts
Otro éxito poligonal proveniente del mundo de las consolas.



SPEEDSTER
Psygnosis•Electronic Arts
Aunque sus gráficos son buenos, no da la suficiente velocidad.



WORLDWIDE SOCCER
Sega•Sega
Otra conversión perfecta de un videojuego de consola.



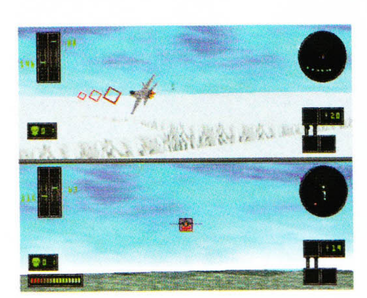
INDEPENDENCE DAY

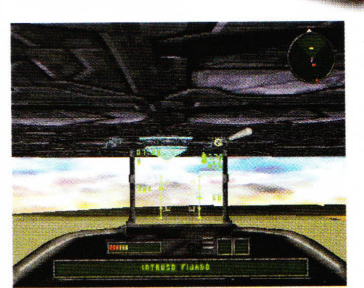
Un título de dudoso género, de dudosa procedencia y de dudoso destino... Un 4 de julio muy poco independiente, que no merece el grácil movimiento de bastón de una bella majorette.

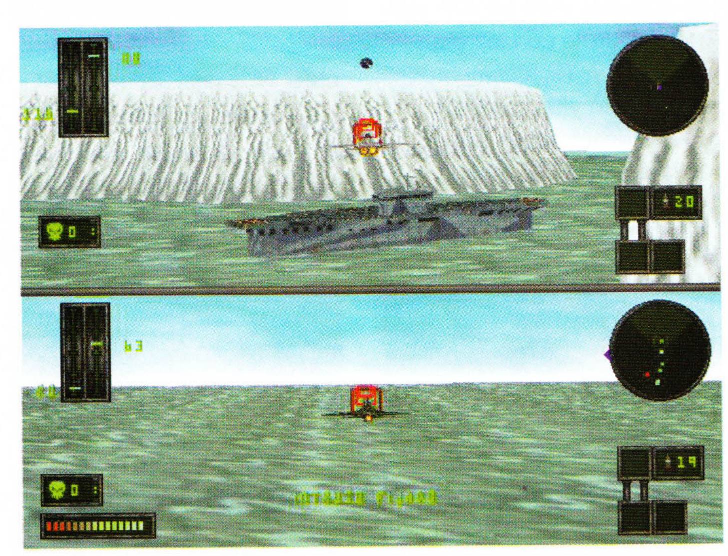
Aprovechando el tirón de una película que batió récords de taquilla y dio lugar a todo un universo de productos de *marketing*, no podía faltar este juego. Como es habitual en los programas de este género derivado, el resultado es bastante pobre.

Es increíble que, en estos tiempos que corren, nos presenten un producto que simplemente pretende captar a los incautos entusiastas de la película. Éstos quizás esperen un producto acorde con la espectacularidad que había en *Independence Day*. Sin embargo, se encontrarán con un juego soso, aburrido, de mala factura. En dos palabras, simplemente malo.

El título pretende ser de tipo arcade, donde manejas distintos tipos de cazas de las fuerzas aéreas americanas a lo largo de únicamente tres escenarios y tres niveles extras. Esto significa que en una tarde se puede acabar perfectamente el juego, si soportas su monotonía. La única opción reseñable, que tampoco le da mucha vida, es la posibilidad de jugar contra otro incauto, compartiendo la misma pantalla o a través de red.







Puedes elegir entre diferentes cámaras para obtener distintas vistas del terreno. Pero ni siquiera esto es aliciente porque, por ejemplo, la cámara interna del avión muestra una cabina casi tercermundista. Los factores que se presentan de velocidad y altitud son, francamente, inservibles. Si te pasas de altitud chocarás con campos de fuerza que te harán rebotar hacia abajo, y si chocas contra el suelo o montañas también rebotarás, dañando sólo ligeramente la nave. Diversos objetos que debes recoger van reparando tu avión y recargándolo de diferente armamento, por supuesto, no muy variado.

El apartado gráfico es muy pobre: polígonos de escasa calidad y texturas poco trabajadas, así como terrenos vulgares. El juego detecta automáticamente la existencia de un *chip* MMX, pero no aporta nada, ni siquiera en el aspecto visual. Sólo gana algo si posees una tarjeta 3Dfx, pero ni así merece la pena. El sonido también es pobre, aunque posee pistas de audio.

En definitiva, parece ser que algunos programadores creen que al publico se le engaña fácilmente. La inteligencia de nuestros lectores no se puede tomar a la ligera.

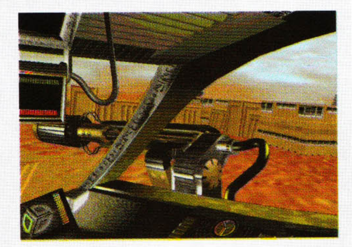
L. Martínez



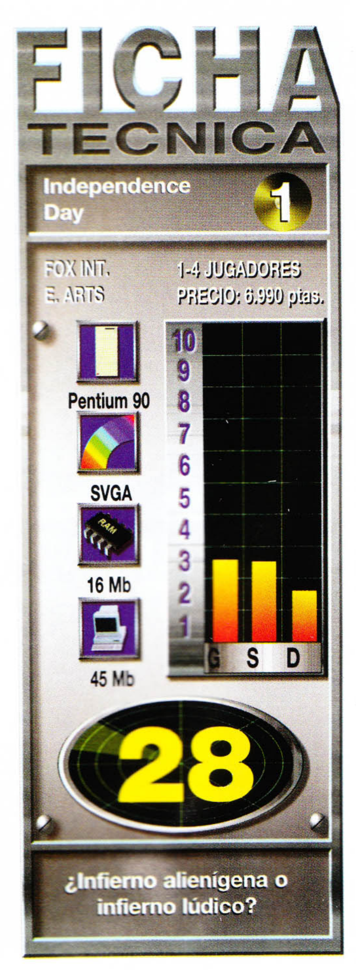
ALTERNATIVAS



Q.A.D.
Philips Media•Arcadia
Otro juego de bochornosa factura, pero de diferente compañía.



SANDWARRIORS
Gremlin•Arcadia
Un juego de calidad, por lo menos, para lucir esta página.



STAR TREK: BORG





Tu padre fue asesinado por los Borg hace diez años. Ahora, por fin, está en tus manos la venganza, un plato que es mucho más sabroso cuanto más frío se paladee.

Todos los seguidores de alguna serie televisiva, de *Star Trek* u otro tipo, han deseado meterse en la piel de alguno de los personajes, y ser ellos los que tomen las decisiones. Ésta es la oportunidad que te brinda **Star Trek: BORG**. Te metes en la piel de un joven cadete, que puede viajar diez años atrás en el tiempo y vengar la muerte de su padre.

El juego ha sido concebido como un capítulo de la serie, con la diferencia de que en lugar de ser un mero espectador, aquí te conviertes en el protagonista, encarnando al Cadete Furlong y viendo el mundo a través de sus ojos.

Todo el juego es una película con un punto de vista en primera persona, con vídeo a pantalla completa entrelazada, de una calidad idéntica a las imágenes de la serie televisiva. Incluso el color se ha utilizado con una profundidad de 16 *bits*, con lo cual es virtualmente idéntico a la televisión.

El mayor problema que tiene este tipo de programas, al igual que ocurría con su antecesor sobre los *klingon*, es la falta de interactividad. Aunque en este capítulo tú seas el protagonista, las únicas acciones que realizas es elegir de vez en cuando entre las diferentes posibilidades que te brindan en momentos específicos, o solucionar algunos *puzzles*. El resto del tiempo te limitarás a ser espectador. Eso sí, debes estar muy atento a lo que ocurra; basándote en ello decidirás tu siguiente paso. Una dificultad añadida es que está todo en inglés.

En cualquier momento puedes activar el Tricorder especial que te proporciona Q y que te dará interesante información sobre cualquier punto del juego, sin la cual muchas veces te costará avanzar.

En esta ocasión el director del vídeo ha sido James L. Conway, director de algunos capítulos de *Deep Space 9* y *Voyager*. El actor principal es John de Lancie, interpretando el papel de Q, tan jocoso como en la serie. El juego tiene aproximadamente dos horas y media de vídeo en el caso de que tomes todas las decisiones correctas a la primera.



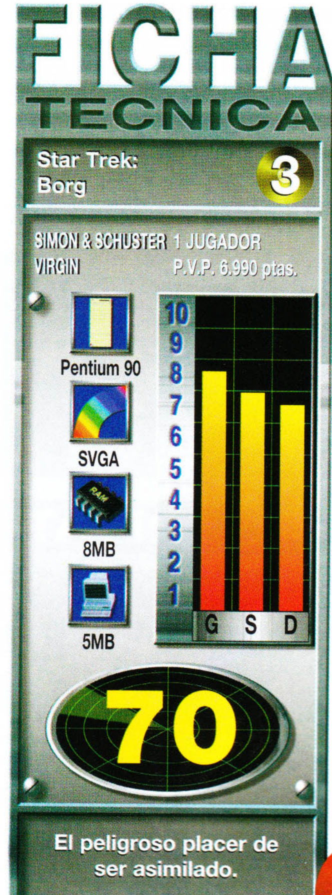


Todo lo filmado es tan cercano a una película que, cuando cargas una partida salvada, tienes la oportunidad de continuarla en ese punto, o bien de ver todo lo ocurrido hasta ese momento, como si de un vídeo se tratara. Es una opción muy interesante para enseñar a los amigos los increíbles logros que consigas.



Junto al vídeo viene una nueva ampliación de la Omnipedia, denominada *Picard Dossier*, que trata sobre los Borg. Cubre todos los capítulos en los que han aparecido esta raza, tanto de *The Next Generation* como de *DS9* y *Voyager*. Todo el texto de esta enciclopedia está acompañado de una buena cantidad de imágenes y vídeos, aunque no de la calidad del producto principal.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



ST: GENERATIONS
Microprose•Proein, S.A.
Un *Star Trek* que parece más un *Doom* que otra cosa...



ST: KLINGON
Simon & Schuster•Virgin
Anterior juego de la serie, basado en la vida Klingon.



AARON VS RUTH

Uno de los deportes de mayor resonancia entre las grandes masas norteamericanas, el béisbol, nos llega en una nueva revisión que ha logrado traspasar nuestras fronteras.



Pese a que los simuladores deportivos son uno de los principales géneros dentro del mundo del software de entretenimiento, no es habitual, en nuestro país, encontrar simuladores de deportes que no sean el fútbol o el baloncesto. En este caso es el béisbol el deporte escogido.

Se trata de uno de los deportes más importantes en el continente americano, que en Europa tiene una popularidad bastante pobre. Por ello, muchas casas no distribuyen sus lanzamientos sobre este deporte en nuestro continente. Sin embargo, Mindscape se lanza en nuestro mercado con **Aaron vs Ruth**, reivindicando una mayor atención por este deporte.

Como en todo simulador deportivo que se precie, dispone de una serie de opciones básicas: jugar una liga o partidos amistosos, un entrenamiento, etc. Además, posee una especie de museo con información sobre jugadores y equipos de la liga profesional americana.

A la hora de jugar podrás escoger entre el equipo de Aaron o el de Ruth. Ambos son jugadores muy prestigiosos de este deporte, pero no de nuestros días; son antiguos clásicos que han pasado a engrosar las filas de los grandes hitos de este deporte. De este modo podrás recrear los partidos históricos que estos gigantes del deporte americano celebraron años atrás.

El manejo del juego es tan complicado como el juego en sí, siempre y cuando no conozcas las reglas. Un equipo lanza la pelota y defiende las bases, y otro intentará batear la pelota y recorrerlas. Cuando se recorran las cuatro bases, se cuantificará una carrera. Los equipos se irán alternando entre bateo y lanzamiento.

Podrás escoger a tus lanzadores o bateadores tratando de explotar las deficiencias de tu rival. Las opciones de lanzamiento que te ofrecen son bastante variadas, con bolas lentas, rápidas, con efecto, etc. Así mismo, podrás modificar una serie de características del juego, como, por ejemplo, la posición de tu defensa.

La perspectiva de este título es la tradicional en los programas de béisbol. Disfrutarás del transcurso de la acción desde detrás del bateador. Esta perspectiva es cómoda para batear, pero no cuando lanzas la pelota.

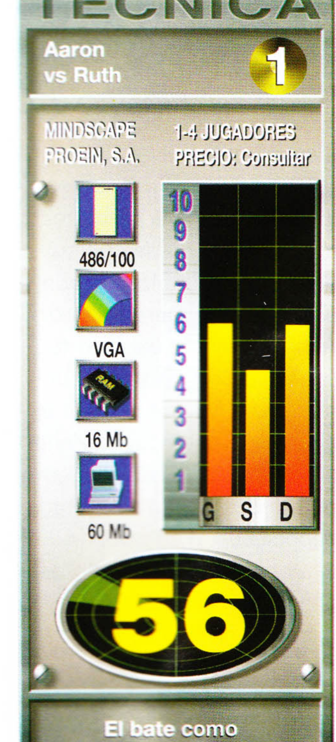
Gráficamente no está mal, pero no se ha trabajado mucho este aspecto, lo que, unido al desconocimiento del deporte, hace muy poco atractivo el juego.

Los otros aspectos técnicos tampoco están suficientemente acabados como para resultar atractivos. El juego es únicamente recomendable para los que gusten de este deporte, dada la escasez de títulos del género.

A. J. Novillo







ALTERNATIVAS



HARDBALL 5

Accolade•Electronic Arts

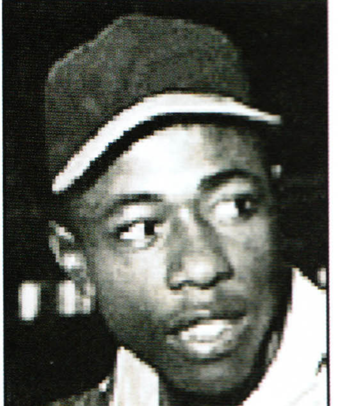
Todo un clásico de los juegos de beisbol para PC.



WORLDWIDE SOCCER

Sega•Sega

Un deporte bastante más atractivo en nuestro país.



FIFA SOCCER MANAGER

Un deporte que mueve masas, de personas y de dinero, necesita algunos cerebros lúcidos que sean capaces de gestionar los equipos de la mejor manera posible.

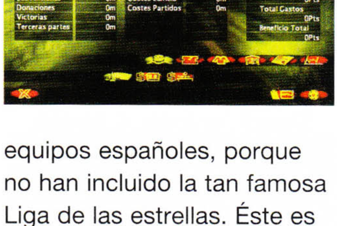


Tras el magnífico *FIFA 97*, EA Sports nos ofrece ahora el que quizá sea el complemento ideal para él: **FIFA Soccer Manager**. Si con *FIFA 97* vivías con intensidad el mundo del fútbol metido en la piel de los jugadores, ahora tu misión será sufrir el fútbol desde fuera, sin poder intervenir directamente en los encuentros, en tu papel de presidente, gestor y entrenador del equipo de tus amores.

Y es que aquellos que piensen que con este título podrán dedicarse horas y horas a "jugar" propiamente al fútbol, pueden irse olvidando del tema, puesto que no es más que un simulador económico-deportivo. Tu papel dentro de este enloquecido mundo del deporte rey será el de manejar las finanzas del club que hayas elegido, hacerte cargo de la política de fichajes, planificar los entrenamientos de tu equipo e incluso adjudicar las franquicias de tu estadio. Todo esto a través de los distintos menús en los que están repartidas las áreas de dirección de tu club de fútbol.

Las opciones del juego, en lo que a reflejar los entresijos de la dirección de un club se refiere, son innumerables. Los chicos de la división deportiva de Electronic Arts no han olvidado nada.





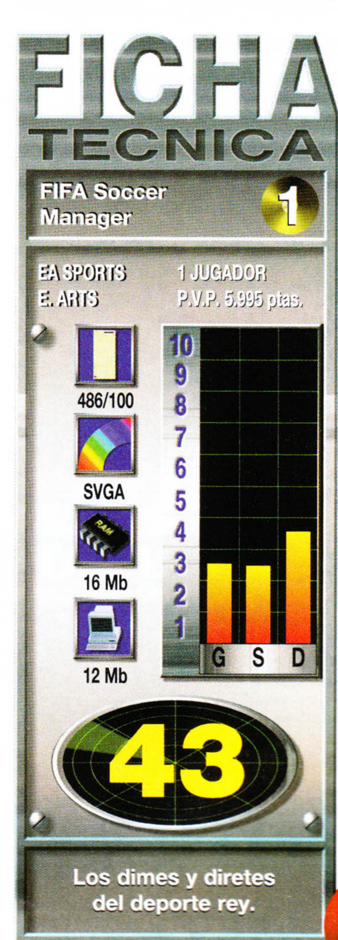
En el apartado financiero del equipo tendrás que hacerte cargo desde el precio de las entradas hasta la petición de créditos para, por ejemplo, iniciar en un momento dado la remodelación de tu estadio.

En el de las instalaciones, deberás velar por su mantenimiento, adquirir nuevos terrenos para ampliarlas, etc. Pero sin duda en el apartado donde sufrirás por fin el sufrido estigma de los entrenadores será en el que se encarga de la dirección técnica y deportiva del equipo: el a veces aterrador banquillo.

Desde tu papel de entrenador y *manager*, compras o vendes jugadores, das instrucciones acerca de la táctica que deben seguir en el terreno de juego, etc. Eso sí, recuerda que, de jugar al fútbol, nada. Olvídate, además, de dirigir los designios de equipos españoles, porque no han incluido la tan famosa Liga de las estrellas. Éste es el mayor problema que presenta el juego en España.

L. Martínez

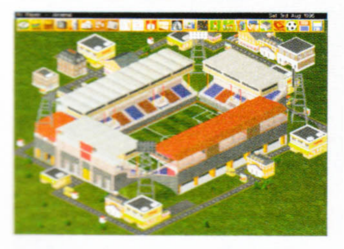




ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER 97
EA Sports•Electronic Arts
Uno de los mejores juegos de fútbol de la historia del videojuego.



ULT. SOCCER MANAGER 2
Sierra/Impressions•Coktel Educative
Otro juego del género estratégico, pero bastante mejor que el otro.



AGENT ARMSTRONG

Armstrong es un aguerrido agente de la ley que debe enfrentarse al Sindicato en uno de los programas de plataformas más divertidos de los últimos tiempos.

Antiguamente, sólo se hacían las conversiones de consola a PC si el juego había obtenido un éxito considerable en aquel formato. Sin embargo, parece que las compañías programadoras han variado su política sacando al mismo tiempo versiones para las distintas plataformas. Es el caso de **Agent Armstrong**, un arcade 3D de plataformas.

Debes controlar al Agente "BrazoFuerte" en su lucha contra un Sindicato mafioso a través de las misiones que te encargan desde el Centro Neurálgico de la Organización.

Este programa supone el regreso del veterano Raffaele Cecco. Con grandes juegos para los ordenadores de comienzos de los años ochenta, participó en el proyecto *Screamer*. Ahora ha creado con su grupo de programación un título muy entretenido.

Gráficamente es espectacular pues, al tratarse de un arcade de plataformas en 3D, los programadores han trabajado bastante lo que se refiere a los escalados de *sprites* y al movimiento a través de todo el "mapeado"; sin embargo, a veces aparece demasiado "pixelado". Los *sprites* antes mencionados se refieren al protagonista y a algunos enemigos que también tienen aspecto 3D al estar "prerenderizados". Se trata igualmente de *sprites*, aunque muy bien diseñados, sobre todo por su aspecto humorístico.







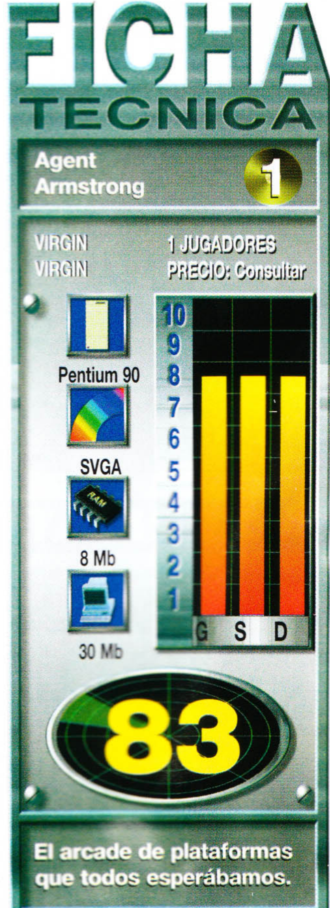
Por el contrario, los jefes que aparecen a veces y los objetos fijos son completamente 3D. La animación es buena: el protagonista puede agacharse, saltar, subir o bajar escaleras, utilizar diversos objetos y armas... Otro aspecto que destaca es la *intro* y las animaciones que aparecen al matar a los jefes.

El sonido es muy bueno; las melodías y los efectos sonoros están muy cuidados. Las primeras son Audio CD, por lo que su calidad queda fuera de toda duda, mientras que lo que se refiere a explosiones, gritos, ametralladoras, también está bastante conseguido. En resumen, se trata de un juego recomendable, que demuestra que los ordenadores PC no tienen nada que envidiar a sus primas las videoconsolas caseras.



Tres hurras por Virgin, que ha conseguido un título especialmente divertido.

D. GOZALO



ALTERNATIVAS



MEGAMAN X3
Capcom•Virgin
Secuela de uno de los maestros de los juegos de plataformas.



PANDEMONIUM
Crystal Dinamics•Erbe
Plataformas en tres dimensiones... Lo último de lo último.

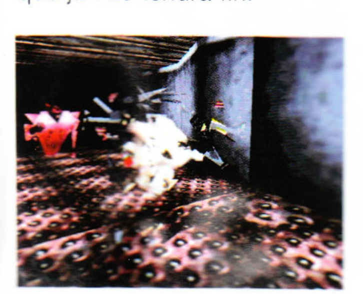
TERRACIDE

Los antiguos colonizadores del espacio se han convertido en mutantes vengadores... El futuro vuelve a ser escenario de un sucedáneo de *Doom* pero de gran calidad gráfica.



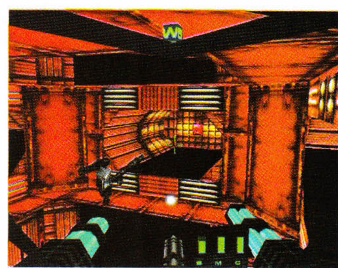
Simis, sello que se integra dentro del poderoso grupo Eidos Interactive, se ha encargado de llevar a término esta nueva revisión de los arcades tridimensionales que siguen cautivando indiscutiblemente al personal. Unos colonizadores humanos del universo quieren volver al hogar, dulce hogar de la tierra tras un sonado fracaso en el espacio exterior... Pero el tiempo y las condiciones naturales de los lugares que había colonizado les han convertido en verdaderas bestias mutantes, llenas ahora de un rencor sediento de sangre humana hacia nuestro planeta.

Tú eres el único que tiene capaz para enfrentarse a sus hordas de monstruos de todo tipo. La misión, lo sabes, es totalmente suicida. Tu nave se introduce en su formidable comboy de siete naves, y entonces empieza un exterminio que parece que jamás tendrá fin.

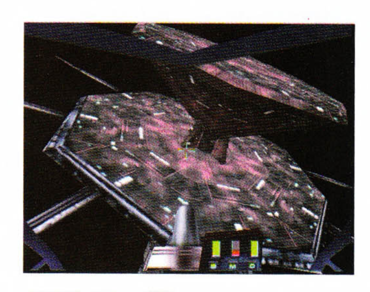


Se trata de un producto que sigue fielmente las pautas de los arcades tridimensionales. Lo más destacado de su factura es el apartado gráfico. Los efectos de luces son realmente impresionantes, quizá incluso por encima de los reyes del género. Además, está preparado para funcionar tanto con ordenadores MMX como con el *chipset* 3Dfx (no es posible con ambos simultáneamente). Esta última opción es la más interesante, pues es entonces cuando mejor se saborea la calidad gráfica. Por lo demás, la variedad de monstruos, escenarios y armas está asegurada.

Los jugadores obsesionados por la abundancia de enemigos y de armas con que destrozarlos estarán satisfechos.



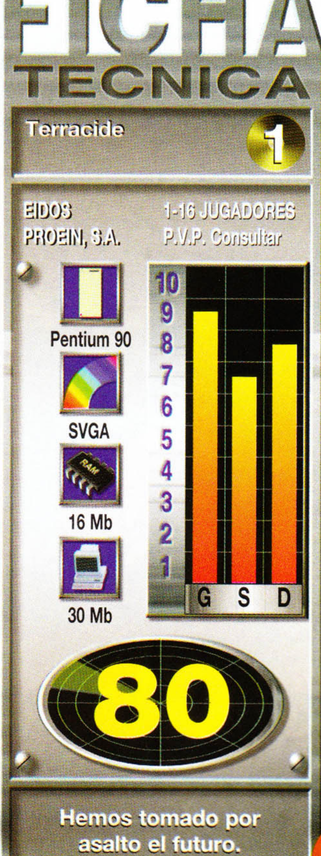
Los efectos sonoros, todos ellos muy futuristas, te ambientan convenientemente en el espacio en el que se desarrolla la acción. La música de fondo a veces puede resultar agotadora, pero sabe acompañar la densidad de los escenarios.



Por supuesto, también soporta las opciones multijugador; de hecho, admite hasta dieciséis jugadores conectados en red, lo cual multiplica sus posibilidades de diversión.

En fin, esta curiosa mezcla de *Quake* y *Descent* se merece un momento de atención en toda la avalancha de arcades 3D. Su jugabilidad es, con todo, inferior a la de los grandes del género; sin embargo es indiscutiblemente entretenido y posee una elevada calidad gráfica.

D. MELGUIZO



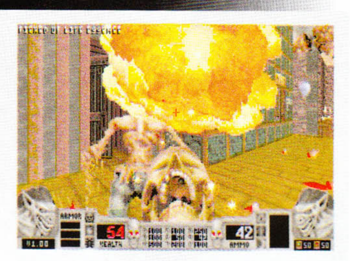
ALTERNATIVAS



ST GENERATIONS

Microprose•Proein, S.A.

Otro *Doom* situado más alla de la última frontera.



BLOOD

3D Realms•Proein, S.A.

El más sangriento de los últimos clónicos de nuestro querido *Doom*.



WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL

Uno de los grandes reyes de la estrategia no podía quedar ajeno a los discos de misiones que dan nueva vida a grandes juegos... Imprescindible para los aficionados a este genial juego de los chicos de Blizzard.

Los propios maestros de la compañía Blizzard se han encargado de realizar este nuevo escenario para *Warcraft II*. Es sobradamente conocida entre los aficionados la calidad de esta segunda parte. Pues bien, no se han hecho esperar y nuevamente podremos disfrutar de las eternas batallas entre horcos y humanos gracias a esta actualización.

Los horcos se disponen a atravesar la puerta que los separa de los humanos. La batalla, que parecía zanjada en la última partida, continúa ahora más allá de la Puerta de las Tinieblas. Como sabes, puedes elegir cualquiera de los dos bandos en lid.

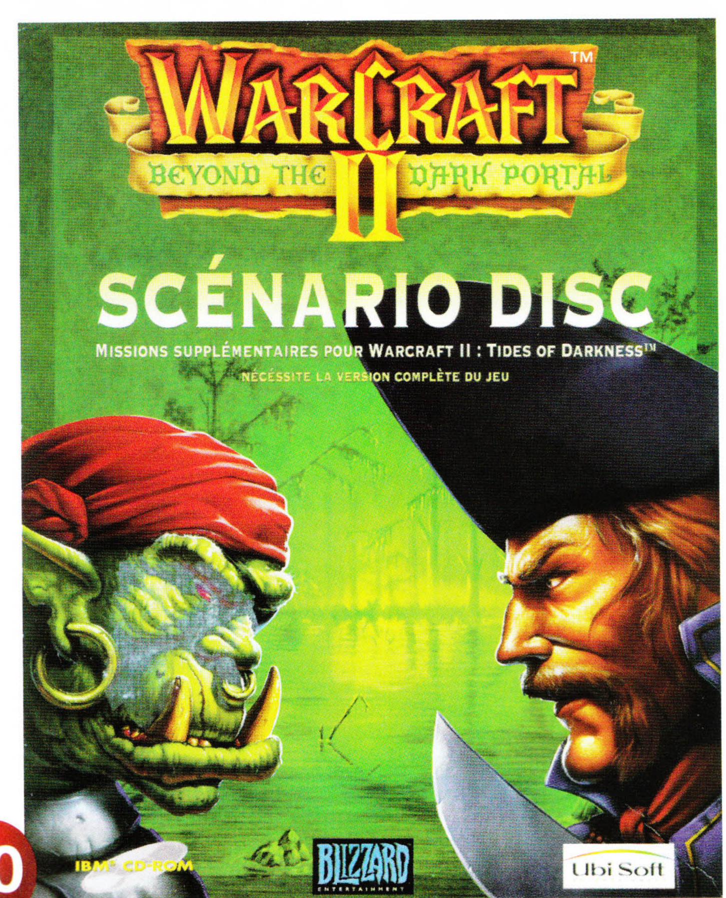
Dos nuevas campañas componen el producto, con un total de doce escenarios cada una. Además, tienes a tu disposición más de cincuenta planos personalizados para tus más duras batallas. Aparecerán nuevas animaciones 3D durante las batallas, que puedes visionar desde nuevos puntos de vista.

Hay nuevos héroes de ambos bandos gracias a los cuales el desarrollo de las batallas tiene más color. Los escenarios nuevos inciden en ambientes medievales, unos sórdidos y otros coloristas, pero todos de gran calidad.

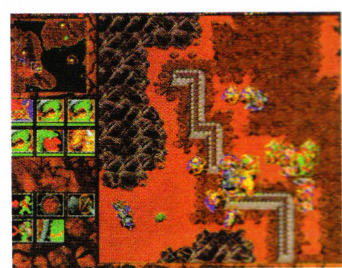
El apartado sonoro no incluye grandes novedades, pero mantiene el nivel del original. De todas maneras, en productos de este género los sonidos no tienen un papel de excesiva importancia.

La mejor estrategia despierta de nuevo. Los aficionados a este magnífico producto tienen la oportunidad de revivir lo mejor de *Warcraft II*. Merece la pena hacerlo, desde luego (nos llega un año tarde, pero como lo mismo ocurrió con el programa original...).

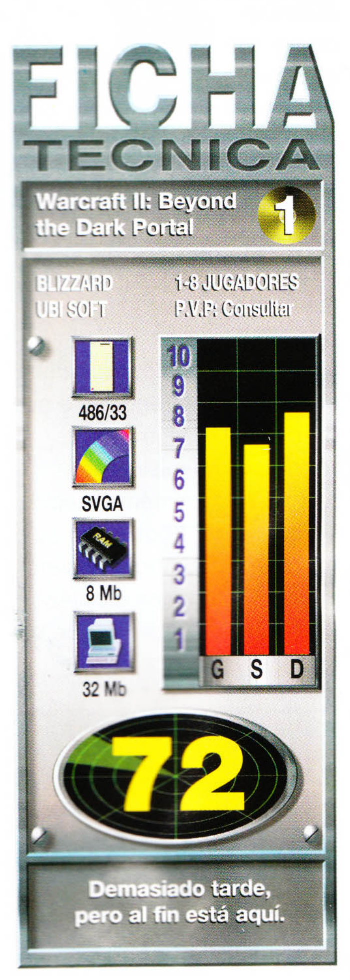
D. Melguizo











PC-TOP-PLAYER

PÍDENOS YA LOS NÚMEROS QUE TE FALTAN O...



... NO GANARÁS A TUS AMIGOS

Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*.
Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER..

.... Importe total......................................(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos..F. Nacimiento............................

Domicilio..C.P...

Tel ....Localidad..

Provincia..Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................... ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

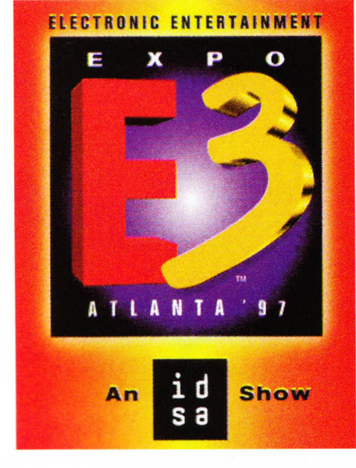
☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID



ESPECIAL ATLANTA E3 (y II)

En la primera parte del reportaje os ofrecimos la información acerca de las novedades de las casas más "fuertes". Ahora le toca el turno a las compañías menos conocidas en España.



Todas las revistas especializadas del sector han estado de acuerdo: el E3 de esta edición ha sido impresionante, no sólo por la cantidad de programas presentados en él, sino por la elevada calidad de todos ellos.

En esta segunda entrega del reportaje os mostraremos los productos de compañías no tan grandes como las que pasaron el mes pasado por estas páginas, pero cuyos productos son igual de interesantes. Además, también encontrarás casas como Ocean, Sir-Tech, o BMG Interactive, que tuvimos que dejar para esta ocasión por falta de espacio.



Tan grande fue el volumen de compañías interesadas en mostrar sus productos en la feria, que los organizadores tuvieron que habilitar las instalaciones del Georgia Dome, conocido por las Olimpiadas de 1996.

Los títulos que podéis ver son bastante curiosos y, aunque bastantes no llegaran a cruzar nuestras fronteras al no encontrar distribuidor en nuestro país, siempre es interesante conocer lo que "se cuece" en otros mercados y hacia dónde avanza el mundo del videojuego. En otras ocasiones, este tipo de compañías ni siquiera había tenido acogida en el E3.

Parece ser que la próxima edición de Electronic Entertainment Expo se celebrará nuevamente en Atlanta, por lo que no sabemos de dónde van a sacar más espacio para otras compañías que se quedaron fuera en esta ocasión.

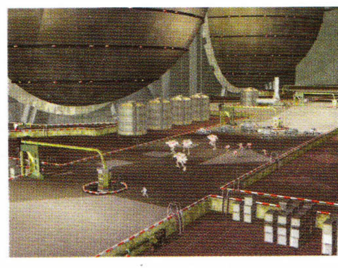
Eso sí, antes tenemos el ECTS londinense, del cual os mantendremos informados.

A. Greppi
D. Gozalo

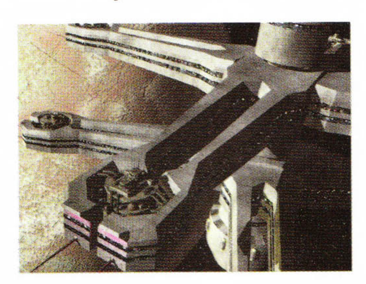
THQ

Aunque esta compañía se dedicaba principalmente a la producción de juegos para consolas, parece que quiere entrar con buen pie en el PC.

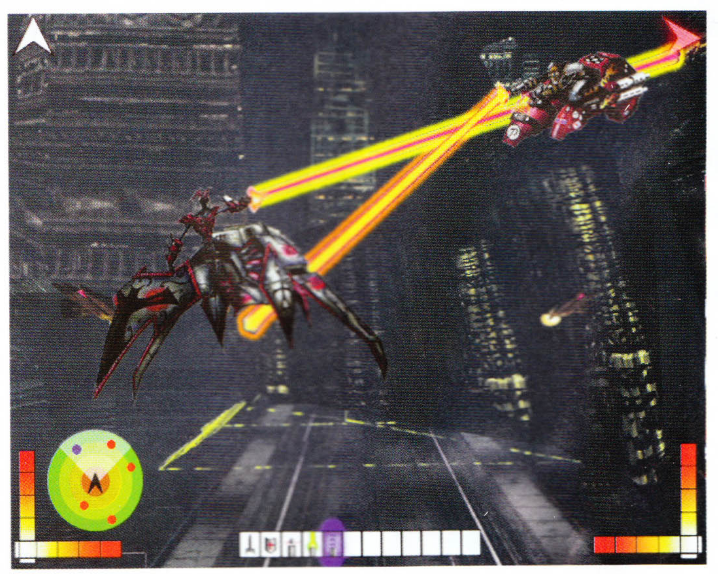
Ya os hemos hablado en anteriores ocasiones de **Pax Imperia**, un juego estratégico espacial, pero también mostraron **Dead Unity**, juego al estilo *C&C*, y **Speed Tribes**, un arcade con unos gráficos de impresión. ¡A ver cuándo se deciden a sacar uno de sus juegos de lucha libre!



Dead Unity



Pax Imperia

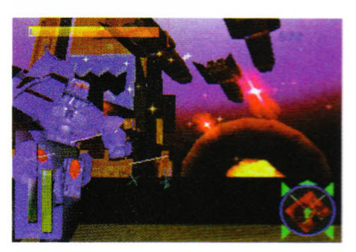


Speed Tribes

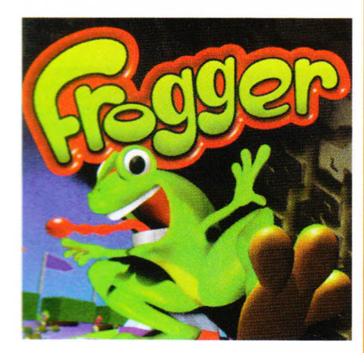
HASBRO

Por ahora el único juego de esta compañía que ha logrado llegar a nuestro país ha sido el fabuloso *Monopoly*. Precisamente de este programa presentan una nueva versión basada en la famosa trilogía de Star Wars.

Otros títulos de la casa son **Beast Wars** de la serie de dibujos, **Frogger**, basado en la recreativa, y **H.E.D.Z.**, un arcade tipo *Doom.*



Beast Wars



Frogger



Monopoly Star Wars



H.E.D.Z.

BANDAI

La compañía japonesa pasa también de las consolas al PC. Tras un no muy apropiado *Power Rangers Zeo*, sacan al mercado una versión de sus juegos de lucha basados en **Gundam 0079**.

Para los amantes de la cocina exótica, tienen un multimedia llamado **Exotic Sushi**, que enseña todos los secretos de su cocina. En **Racing Days**, controlarás todo tipo de coches, mientras que en **Pegasus Prime**, encontrarás una aventura con movimiento muy "a lo *Doom*".



Gundam 0079



Exotic Sushi



Pegasus Prime



Racing Days

MEGAMEDIA

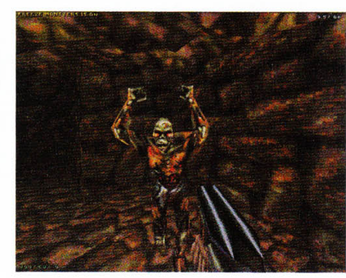
Conocidos en nuestro país por el juego de estrategia *Admiral Sea Battles*, esta compañía ha conseguido bastante renombre en Estados Unidos.

Precisamente nos mostraron la segunda parte del juego antes mencionado, que ahora transcurre en tiempos de los clásicos: **Admiral Ancient Ships**. Para los amantes de los arcades 3D, sacarán pronto **Chasm**, que sigue las directrices del género.

Si prefieres la estrategia, **Star Nations** y **Submarine Titans** son tus títulos. Respecto a carrera de coches, **Outlaw Racers** y también la versión *deluxe* de **Crush**.



Submarine Titans



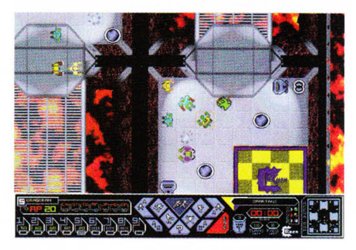
Chasm



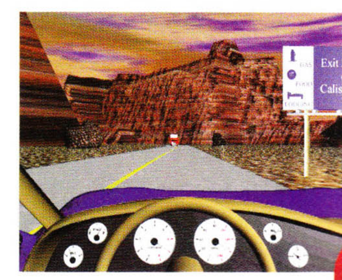
Star Nations



Admiral Ancient Ships



Crush Deluxe



Outlaw Racers

SIR-TECH

Los creadores de títulos como la serie *Wizardry* (tanto los de rol como las aventuras gráficas), tenían en proyecto tres curiosos productos.

Por una parte presentaron la secuela de **Jagged Alliance**, la cual ha perdido su carácter de estrategia-rol en beneficio del más lucrativo aspecto arcade.

X-Fire sigue la misma línea, pero la acción transcurre en el futuro y, además, se han introducido escenas en las que debes controlar una nave espacial, con la que también podrás combatir.

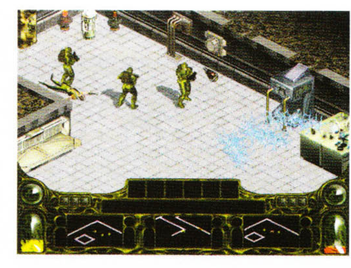
Para finalizar, **Armed & Delirious**, una aventura cargada de parodia e ironía con impresionantes gráficos.



Armed & Delirious



Jagged Alliance 2



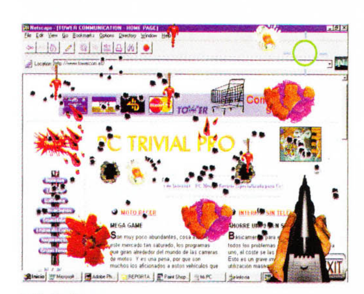
X-Fire

SEGASOFT

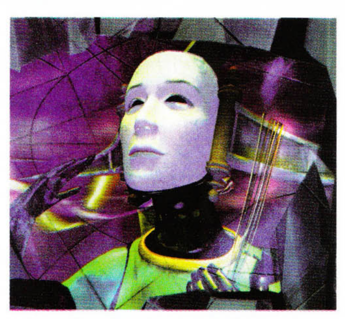
Que Segasoft es una compañía completamente americana, se nota tras ver el aspecto y nombre de los títulos que pondrá a la venta.

En **Grossology**, deberás ser lo más guarro que puedas, en una aventura bastante curiosa. **Web Vengeance** es un programa que te servirá para desahogarte virtualmente de la velocidad de Internet, masacrando la pantalla con diversos objetos.

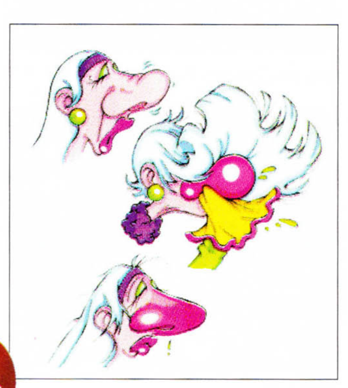
Obsidian y **Space Bar** son dos aventuras gráficas futuristas, y **Lose your Marbles** es una mezcla de los clásicos *Columns* y *Puyo-Puyo*.



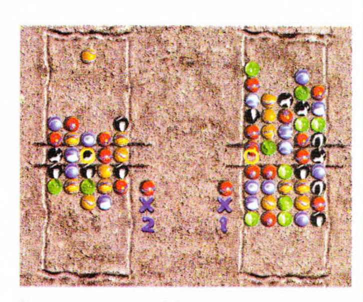
Web Vengeance



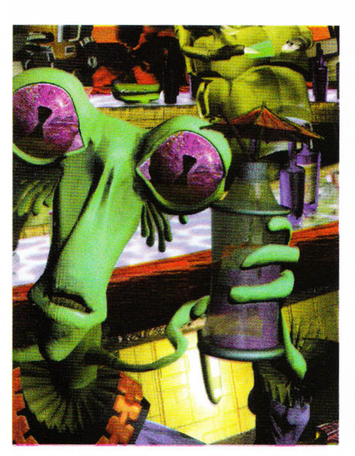
Obsidian



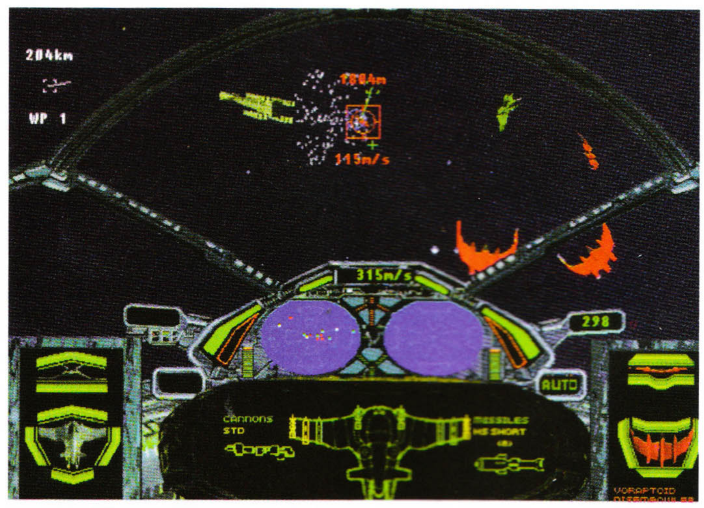
Grossology



Lose your marbles



Space Bar

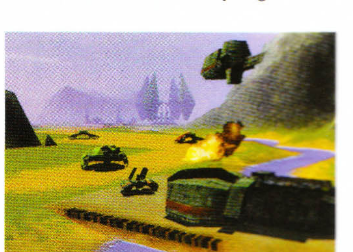


Forced Alliance

PANASONIC

La filial americana de la famosa compañía electrónica nipona presentó su nuevo sello para el competitivo mundo de los videojuegos.

Sus primeros títulos son los siguientes: **Forced Alliance**, **Hidden Wars**, **Golden Gate**, **Space Bunnies must Die** y el esperado **Postal**.



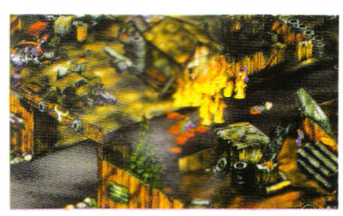
Hidden Wars



Golden Gate



Space Bunnies must Die



Postal

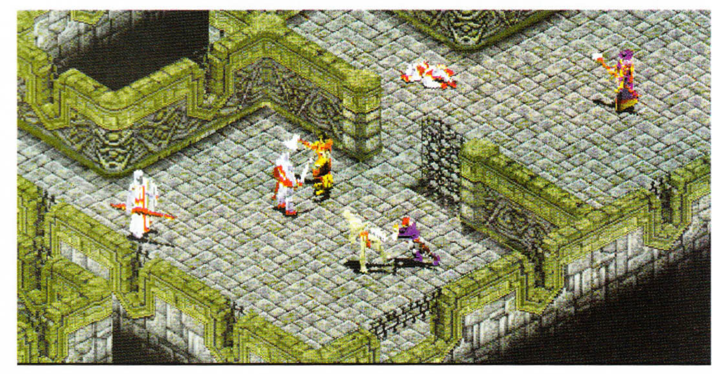
OCEAN e INFOGRAMES

Aunque en Europa siguen funcionando como compañías más o menos independientes, en Estados Unidos Infogrames es distribuida bajo el sello de Ocean.

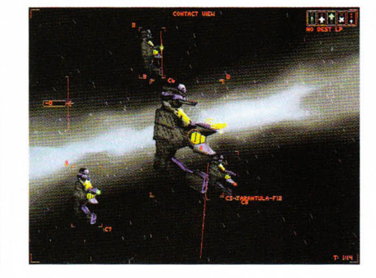
Outcast es un juego de rol que se desarrolla en espacios abiertos tridimensionales, mientras que la misma temática es también empleada por **Hexplore**, pero más al estilo de *Diablo*. Lo medieval parece que les ha gustado, porque también encontramos **Pilgrim**, una aventura gráfica, y **Silver**, un juego de rol-arcade, al estilo de los juegos japoneses de consola.

Respecto a simuladores de vuelo, encontrarás la tercera entrega de *TFX*, **F-22**, y uno espacial, **Infinity War**.

También pudimos ver algo más avanzado de **Voodoo Kid**, esa fabulosa aventura al estilo de *Alone in the Dark*, y dos juegos deportivos: **Uefa**, basado en el deporte rey, y **Total Driving**' de coches.



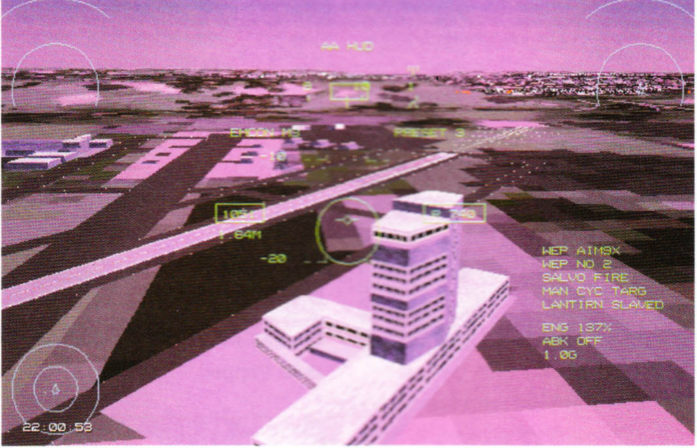
Hexplore



Infinity War



Outcast



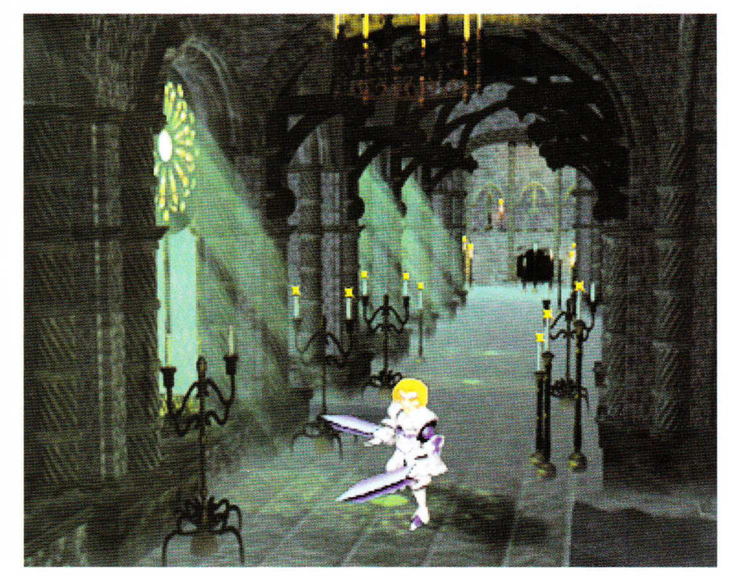
F-22: TFX 3



Total Dricing'



Uefa



Silver



Pilgrim



Viper

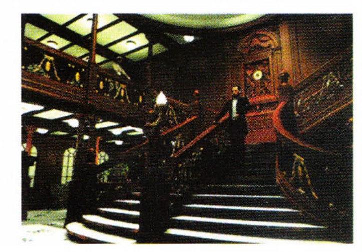


Voodoo Kid

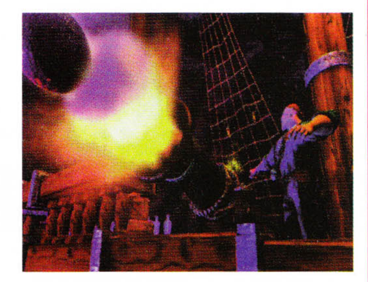
CYBERFLIX

Distribuida antiguamente en nuestro país por CIC Interactive, es una de esas compañías que vende sus juegos al mejor postor.

Actualmente es distribuida en Europa por Philips, y esperamos que esta compañía se decida a traer **Titanic**, juego basado en el famoso trasatlántico que se hundió en el mar, y que ha sido trasladado como si se tratase de una aventura gráfica de gran calidad. Un programa que tiene menos posibilidades de pasar nuestras fronteras es **RedJack**, un curioso arcade.



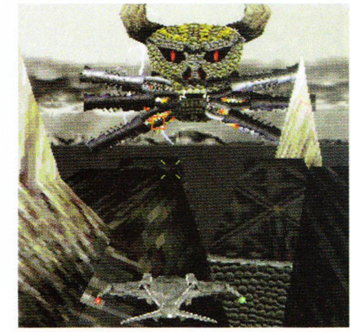
Titanic



RedJack

SONY INTERACTIVE

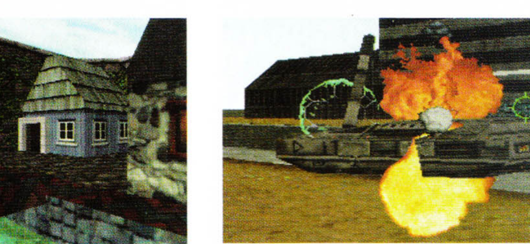
Por ahora sólo para los Estados Unidos, la compañía Sony sacará algunos de sus juegos de Playstation en versiones PC. Los primeros serán: **JetMoto** y **Twisted Metal 2**, de carreras, y **Warhawk**, un señor arcade. Como creación sólo para PC también presentaron **Tantarus**, y **Ever Quest**.

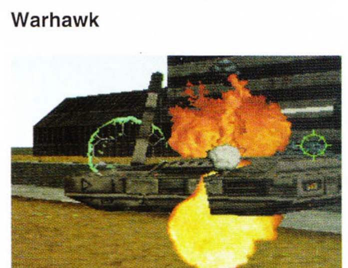


Warhawk



EverQuest





Tantarus



Twisted Metal 2



JetMoto

PLAYMATES

En su día pudimos ver su excelente conversión de *Battle Arena Toshiden*, pero creemos que sus nuevos títulos tienen menos oportunidades en nuestro país.

Duckman es un famoso dibujo animado en EE.UU., y **D-Day 99**, es una parodia de *Independence Day*.

Alien Heart es un arcade basado en una invasión de la Tierra por parte de extraterrestres, y quizás el mejor título pueda ser **Meat Puppet**, un título de plataformas muy macabro y divertido debido a su protagonista.



Duckman



D-Day 99



Alien Heart

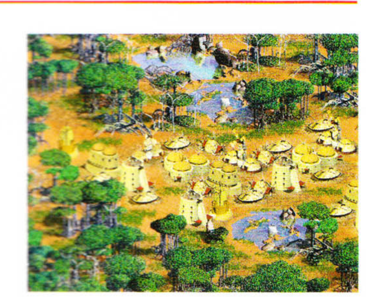


Meat Puppet

CRYO

La compañía francesa está apostando muy fuerte por sus nuevos títulos desde que ha dejado de vender sus productos a otras compañías.

Claro ejemplo de ello son las aventuras **Atlantis**, y **Dreams to Reality**, impresionantes gráficamente.



Intervention

Si lo tuyo es la estrategia pura y dura, **Intervention** promete ser un programa bastante curioso, que hará la competencia a otro juego de la misma compañía: **Third Millenium**.

Para finalizar, presentan **Ubik**, una aventura mezcla de arcade, rol, y acción.



Dreams to Reality



Ubik



Atlantis

BLUE BYTE

La conocida compañía creadora de la saga *Battle Isle* presentó un interesante arcade en tres dimensiones, **Extreme Assault**, que aprovecha las tarjetas 3Dfx.



Extreme Assault



El ambiente de la feria, como puedes comprobar en esta imagen, fue excepcional en todos los *stands*.

BETHESDA

Los señores de Bethesda tienen cuatro títulos en preparación para la próxima temporada navideña.

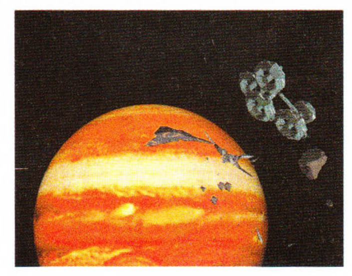


RedGuard

A **X-Car**, esperado juego de carreras que cuenta en su flota con coches experimentales, hay que añadir tres juegos bastante interesantes. Por una parte está **RedGuard**, un juego de piratas bastante espectacular en lo que se refiere a nivel gráfico, al tratarse de un arcade en tres dimensiones.

Battlespire es una especie de curioso *Quake*, aunque todavía le falta bastante, ya que se encuentra al treinta por ciento de programación.

Para finalizar, hablaremos de **X-Fire**, un arcade espacial muy espectacular, cuyos gráficos Super VGA mejoran todo lo anterior.



X-Fire



Battlespire



X-Car

BMG INTERACTIVE



Grand Theft Auto

Aunque últimamente han estado algo parados, los señores de BMG tienen cinco sorpresas preparadas.

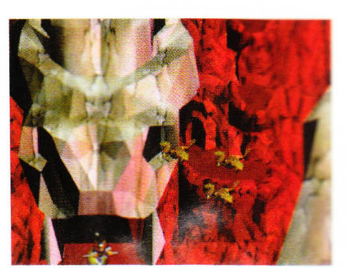
Primero tienen a punto el anunciado juego de coches **Grand Theft Auto**.

Este título era conocido, no así como **Monkey Hero**, un simpático arcade de plataformas, y **Tanktics**, un arcade en el que controlarás unos curiosos tanques, en unos extraños campos de batalla.



Spec Ops

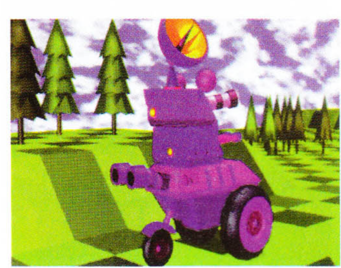
Para finalizar tienen dos juegos bélicos: **Spec Ops** y **SpearHead.** El primero de ellos es un arcade en el que manejas a los miembros de un grupo de operaciones especiales. El segundo es un simulador de helicópteros bastante cuidado, cuyo principal atractivo radica en sus vistosos gráficos.



Monkey Hero



SpearHead



Tanktics

REPORTAJE

RED ORB

La división de juegos de Broderbund ha pasado a denominarse Red Orb. El cambio de nombre no ha afectado a la calidad de sus títulos, siempre muy alta.

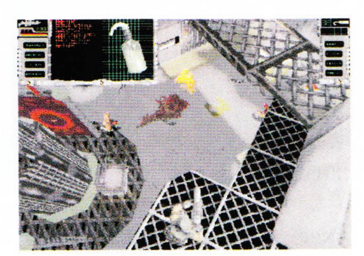
Es el caso del esperado en nuestro país **The Last Express**, aventura gráfica basada en el Orient Express.


Last Express


Journeyman Project 3

Si te gustan las aventuras, los señores de Red Orb también tiene **Warbreeds**, **Riven** y **Journeyman Project 3**. Las más interesantes son las dos últimas, destacando sobre todo **Riven**, segunda parte del aclamado *Myst* de Cyan. Por último, un juego de estrategia y arcade, **Take no Prisoners**, en los que tendrás que acabar con todos los enemigos que aparecen.


Warlords III


Take no prisoners


Warbreeds

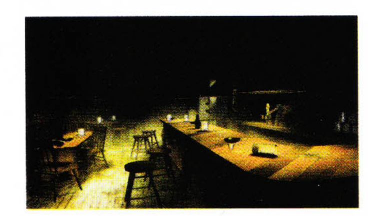

Riven

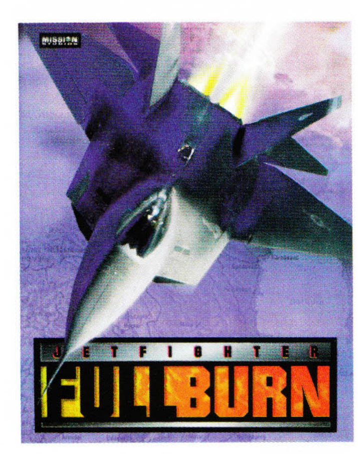
TAKE TWO

Take Two es otra de esas compañías que vende sus juegos al mejor postor. En Europa era distribuido hasta ahora por Gametek, aunque desconocemos si esa situación variará próximamente.

Sólo mostraron dos títulos en este E3. El primero, **Jetfighter Full Burn**, es la tercera entrega de la saga *Jetfighter*, muy conocida en Estados Unidos. Sus variaciones se refiren únicamente a nivel gráfico.

Bastante más curiosa es su nueva aventura gráfica, **Black Dahlia**, cuyos gráficos "renderizados" y un argumento cautivador prometen horas y horas de diversión delante de la pantalla.


Black Dahlia

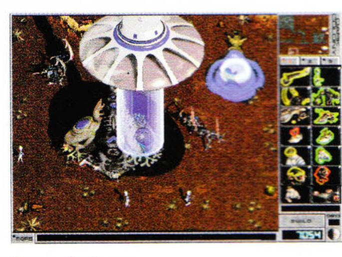


Jetfighter Full Burn

GAMETEK

Esta compañía sigue en sus trece con unos juegos interesantes que no llegan a cuajar entre el gran público.


Guardians of Justice


Dark Colony

Un claro ejemplo es **Dark Colony**, a punto de arribar a nuestro país, un remake de *C&C* que no llega a alcanzar su gran calidad.

Más interesantes se presuponen **Guardians of Justice** y **The Reap**. El primero te situará a cargo de un grupo de superhéroes, mientras que el segundo es un divertido arcade con gráficos sumamente espectaculares.


The Reap



SENSACIONAL OFERTA SÓLO PARA LECTORES DE PC-PLAYER

~~9.995~~ AHORA 3.995 ptas. c/u



ENCICLOPEDIA DE LA PINTURA

La más completa galería de arte en CD-ROM. Permite acceder a la información por pintores, estilos, temas, períodos, nacionalidad de los pintores, ciudades y lugares donde se encuentran actualmente las obras. Incluye biografía del pintor, características de la obra, medidas, etc.

PLANTAS MEDICINALES

El Dioscórides con un nivel de interactividad absoluta, 600 Mb de información, 180.000 referencias alfabéticas, 2.000 imágenes, grabados y gráficos, descripción, uso, virtudes, etc.



PARQUES NACIONALES DE ESPAÑA

Parques Nacionales de España es una obra multimedia interactiva que facilitará a viajeros, amantes de la naturaleza, y usuarios en general, niños y mayores, el conocimiento de la fastuosa riqueza natural de España.



ENCICLOPEDIA MATEMÁTICA

Números, ecuaciones e inecuaciones, polinomios, geometría, sistema métrico decimal, conjuntos, divertimentos matemáticos, personajes, etc., plasmados en 800 temas expuestos en 2.800 pantallas con más de 9.000 gráficos y 200 animaciones interactivas.

VINOS DE ESPAÑA

Más de 1.200 imágenes, 1.709 bodegas, 102 mapas autonómicos y denominación de origen, más de 1.000 plantillas de hipertexto, 23 secuencias de vídeo.



LA BIBLIA INFANTIL

Acerca a los más pequeños la religión católica, mediante ilustraciones interactivas, textos explicativos y locuciones hechas por profesionales. Una moderna herramienta de ayuda a la diversión, muy útil a la hora de hacer familia y un poco de apostolado.

VÁLIDO HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Solicite los Programas Multimedia que desee, enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*.
E-mail: suscrip@towercom.es Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES PROGRAMAS MULTIMEDIA:

- ☐ Parques Nacionales de España
- ☐ Enciclopedia Matemática
- ☐ Enciclopedia de la Pintura
- ☐ Plantas Medicinales
- ☐ La Bibilia Infantil
- ☐ Enciclopedia de los Vinos de España

Nombre y apellidos .... F. Nacimiento ....
Domicilio .... C.P ....
Tel. .... Localidad ....
Provincia .... Profesión ....

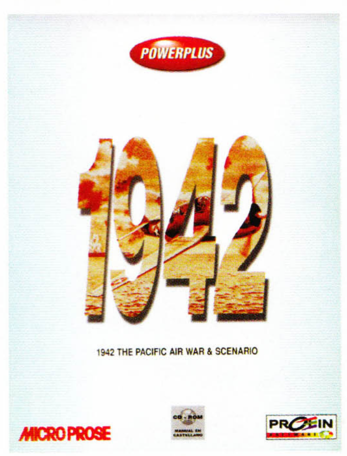
FORMA DE PAGO:

- ☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. .... Firma:
  Fecha de caducidad de mi tarjeta.................. / ....
- ☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío y embalaje 450 ptas.
- ☐ Cheque a nombre de CD Proyectos Especiales que adjunto.
- ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID



1942 PACIFIC AIR WAR & SCENARIO





Las aguas del Pacífico fueron el paradójico escenario natural de los enfrentamientos entre japoneses y norteamericanos durante la Segunda Guerra Mundial. Medio siglo después, alimenta todavía multitud de programas de ordenador de los más diversos géneros, entre ellos, por supuesto, el de la simulación de vuelo.

Valoración 75

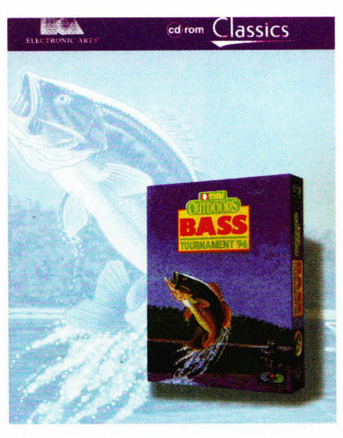
Este conocido programa de Microprose te permite tomar parte en las cruentas batallas de esta guerra. En **1942 Pacific Air War & Scenario** tienes a tu disposición más de trescientas misiones. En efecto, además del juego original han incluido su propia actualización, con seis nuevos aviones, nuevas misiones, juego por módem, etc.

Los escenarios tienen la calidad suficiente como para ser disfrutados todavía en estos días, y el apartado sonoro, aunque no destaca en exceso, por lo menos no es en absoluto molesto.

Se trata de una excelente opción a muy bajo precio que permitirá a todos los amantes de la simulación revivir los complejos días de mediados de siglo a bordo de unos aparatos que hoy por hoy son verdaderas obras de arte bélico.

Distribuidor: Proein, S. A.
Precio: 1.990 pesetas

TNN BASS TOURNAMENT'96



En su día este programa fue encarecidamente desaconsejado por nuestro colaborador, y el precio reducido al que ahora nos llega no parece que vaya a resolver el escaso interés que despierta en nuestros corazones. En efecto, un simulador... de pesca no parece que vaya a interesar a nuestros lectores. Al menos no a los medianamente inteligentes.

De todas maneras, si hay algún despistado que prefiera las irradiaciones del ordenador al delicioso olor del pescado recién extraído de las aguas, ya puede participar en los torneos de pesca de los Estados Unidos, y encima... a un precio un tanto reducido.

Valoración 32

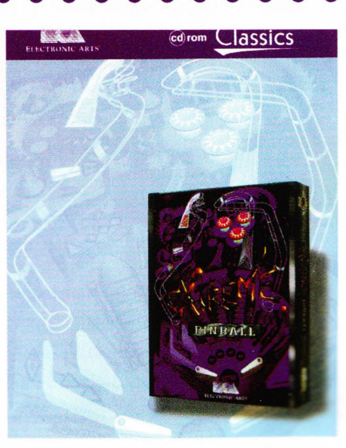
Hay quien dice que a caballo regalado no se le mira el diente, pero hay dientes que están demasiado a la vista. Un verdadero paso en falso de la serie CD-ROM Classics de la compañía Electronic Arts.



Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 2.990 pesetas



EXTREME PINBALL



El universo de los *pinballs* siempre ha sido un poco cerrado, pero el que accede a él muy raras veces lo abandona. Sabedores de ello, los señores de Electronic Arts han decidido sacar, dentro de su serie CD-ROM Classics, su **Extreme Pinball** a precio reducido. Cuatro mesas con diferentes niveles te ofrece este producto, que giran alrededor de algunos de los temas clásicos del género. La época medieval, una sala rockera, el zoológico y una ciudad caótica serán testigos de tus desmanes con esas sempiternas bolas con un encanto tan especial.

Cada una de las mesas posee sus animaciones 3D, así como secuencias de animación con tecnología *dot-mation*. La factura de las mesas, no muy original, por lo menos es funcional. En cuanto al sonido, acaba cansando un poco, pero no está mal para unas cuantas partiditas... Sólo para amantes del *pinball*.

Distribuidor: E.Arts
Precio: 2.990 pesetas





PROEIN, S.A.

http://www.proein.com

Cada vez son más numerosas las distribuidoras españolas que muestran su catálogo dentro de la Red de redes: aquí mostramos las páginas de una veterana del sector.

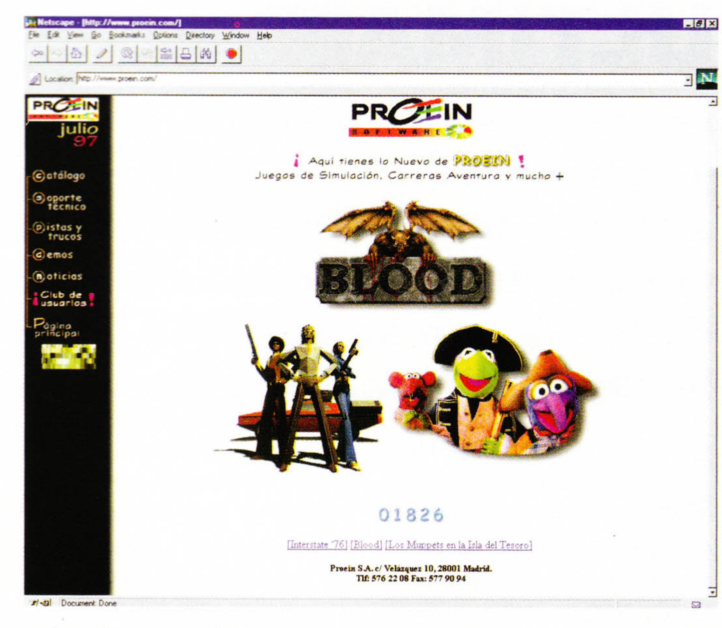
Proein es todo un hito dentro de este sector, y en todos los años que lleva funcionando lo ha demostrado trayendo al mercado español algunos de los mejores juegos de este mundillo. En sus páginas web en Internet podrás encontrar desde noticias acerca de inminentes lanzamientos como *Tomb Raider 2*, *Quake 2*, *Hexen 2* o *Shadow Warrior*, hasta *reviews* de sus títulos actuales, incluyendo referencias a revistas especializadas del sector, como la nuestra.

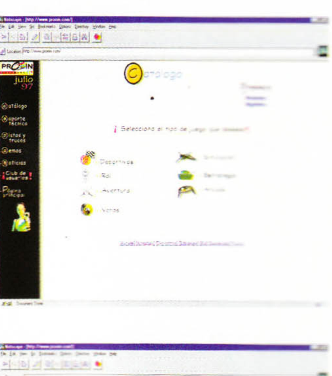
Uno de los lugares más visitados de esta web seguro que será el apartado dedicado a las demos: allí podrás encontrar lo último del sector; te lo puedes "bajar" desde los diversos servidores a los que están enlazadas las páginas.

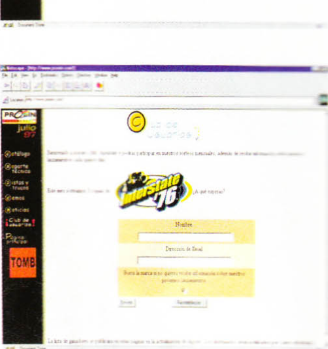
Otros apartados interesantes son los referidos al servicio técnico (con *patches* y modos de hacer funcionar los juegos de la compañía), y el denominado "Club del Usuario" donde aparecen diversas ofertas y concursos. En el último, se sorteaban tres copias del divertido juego *Interstate 76* de Activision, con lo que debes estar atento a próximos sorteos y concursos: date una vuelta regularmente por esa página. Otra sección que no debes olvidar es la de trucos, en la que por supuesto sólo hay consejos para juegos distribuidos por Proein.

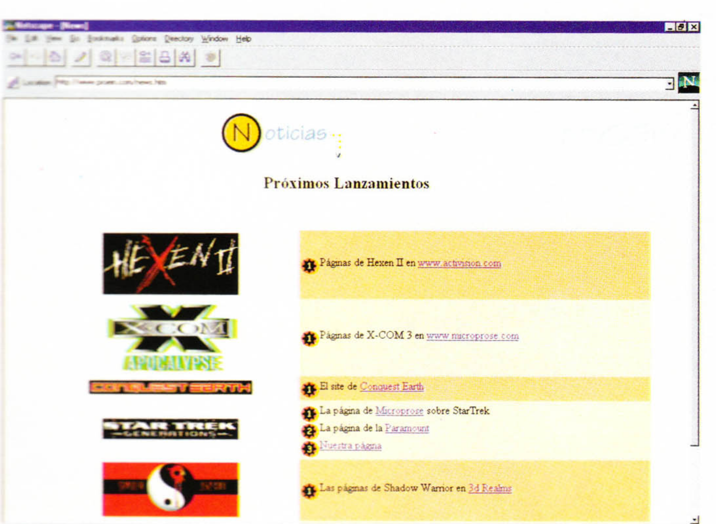
En resumen, se trata de unas páginas curiosas y bastante bien hechas, que te aconsejamos que veas, sobre todo si tienes algún programa de esta compañía y necesitas información acerca del mismo.

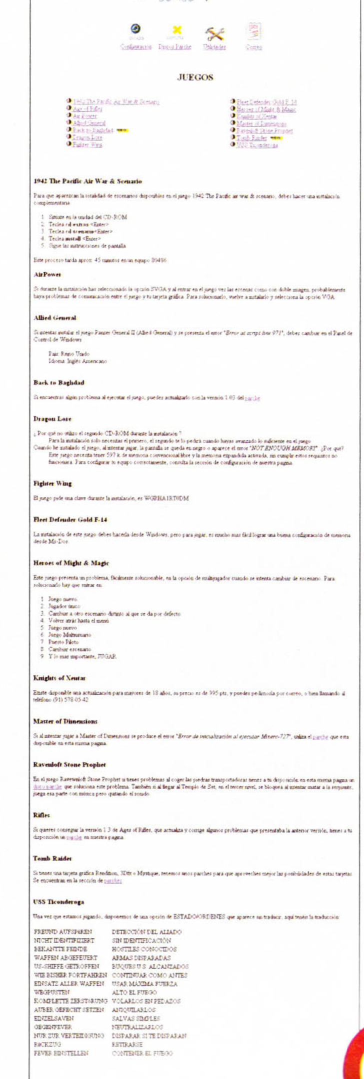
D. GOZALO













ULTIMA ONLINE

Lord British cabalga de nuevo, y lo hace, cómo no, por todo lo alto, introduciéndose de lleno en el insondable universo de la Red de redes con su fabuloso mundo de la saga Ultima... esta vez online.

La imaginaria tierra de Britannia, llena de misterios y peligros, está ya totalmente preparada para recibir a miles de visitantes de todas las partes del mundo (en este caso, real). No va a ser precisamente una visita turística; antes bien, los recién llegados a las tierras salidas de lo más oscuro del cerebro de Lord British van a tener que "sudar la gota gorda" y sufrir en incontables y sangrientas batallas a vida o muerte. Los causantes de tan disparatado proyecto son, cómo no, los muchachos de Origin, que ahora está bajo la tutela de Electronic Arts.

Pues bien, la ciudad de Austin fue testigo del nacimiento de esta original compañía americana (todo empezó en el garaje de la familia Garriot). El principal artífice fue Richard Garriot, junto a su hermano Robert, también conocido como Lord British, y una sucesión de éxitos que culminaron en las fabulosas sagas *Wing Commander*, *Crusader* y, por supuesto, *Ultima*. Durante muchos años el equipo humano, cada vez mayor, que formaba la empresa se adaptó al ritmo de los tiempos, y ahora lo hace una vez más, con este sueño instalado en las entrañas mismas de la Red de redes.

Un año de trabajo sobre la versión beta ha dado como fruto, entre otras cosas, la posibilidad de que se conecten y jueguen simultáneamente nada más y nada menos que... ¡40.000 usuarios! No me he colado con ningún cero. Al principio, los responsables del producto ofrecían copias beta gratis, pero la demanda fue tan impresionante que decidieron venderlas por nueve dólares...

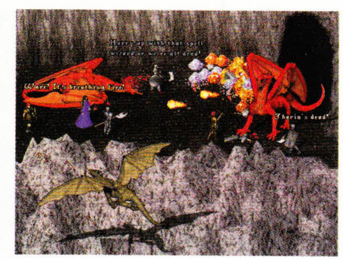
Para poder disfrutar de este impresionante ingenio, necesitas tener, obviamente, el CD-ROM que la compañía va a poner a la venta. Sin embargo, en él sólo se almacenarán los gráficos, los sonidos y los datos, por decirlo de alguna manera, subsidiarios. El meollo del asunto se encuentra en el fenomenal ordenador central dispuesto por Origin. En él se encuentra el motor central que permite que todo este ingenio funcione.











La simulación se desarrolla en todo momento en tiempo real, así como las posibles comunicaciones con los restantes jugadores. El diálogo aparece al lado de cada personaje en la misma pantalla de juego, de modo que no ofrece mayores complicaciones. Así mismo, tienes la posibilidad de dejar mensajes, escribir libros y leer los que te encuentres, entre otras opciones de comunicación con los demás usuarios.

Tienes la posibilidad, por supuesto, de interpretar cualquiera de los papeles que te ofrece el juego. También puedes crear tus propios personajes, cambiando en ellos desde el color de la piel hasta el sexo o la forma y color del pelo.

Por lo demás, es difícil que te pierdas en tan vasto mundo sin encontrar ni un alma. De hecho, si no hay usuarios que se encuentren cerca, siempre puede haber algún personaje controlado por el ordenador, de modo que no habrá lugar para aburrirse.



Como sabes, se trata de un juego de rol que tiene una indiscutible parte arcade pero posee grandes dosis de diálogo y de intercambio de objetos entre los jugadores. En este aspecto, hay que señalar que hay enormes posibilidades: todo tipo de armas y herramientas pueden estar a tu disposición siempre y cuando seas capaz de hacerte con ellas, y además te permiten negociar con caballos, barcos, casas, etc.

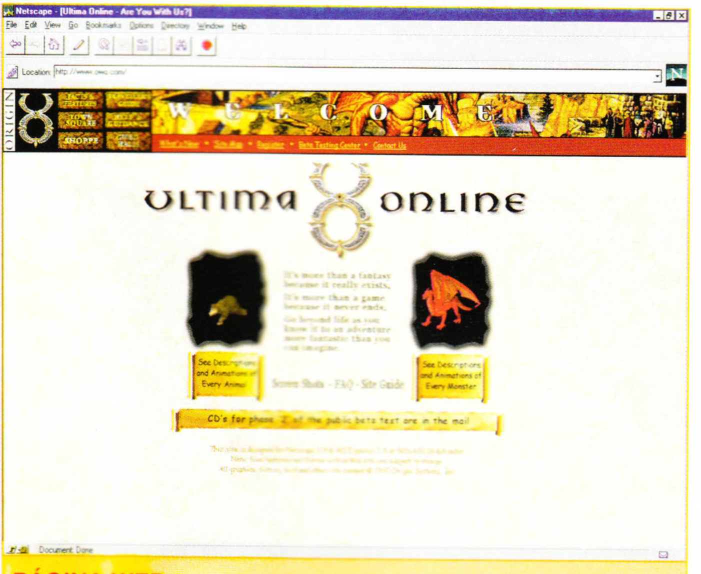
Las magias que pues utilizar están, sin embargo, limitadas; claro que un límite de 64 se nos antoja asaz lejano... Desde la clásica invisibilidad hasta terremotos, venenos, etc. Los escenarios, por su parte, son también muy variados, preparados para albergar tamaña cantidad de visitantes. En efecto, Britannia posee más de 200 variedades regionales de flora, paisajes de todo tipo, desde riberas oceánicas hasta más de una docena de paisajes del interior, así como veinte distintos estilos de arquitectura...

También se han preocupado de ofrecer un ciclo diario real de noche y día, que acaba de proporcionar ese exquisito toque de realismo que pretenden los responsables del producto. Algunas de las características de este proyecto nos recuerdan al del juego *Diablo*, aunque las espectativas de **Ultima Online** sean mucho más vastas.

En fin, los largos años que han pasado junto a las distintas versiones de Ultima que todos hemos visto (desde los primeros títulos hasta los últimos *Underworld*) les han servido para conocer todas las posibilidades del juego. Y, desde luego, lo han aprovechado.

Como mínimo, los programadores recomiendan un Pentium 90 con 16 Mb de RAM, 100 Mb libres en el disco duro, CD-ROM 4x y Windows 95... Sólo como mínimo. Si reúnes estos requerimientos mínimos y eres un enamorado de la saga Ultima, del juego en red o simplemente de los videojuegos en general, no lo dudes, porque la experiencia desde luego merece la pena.

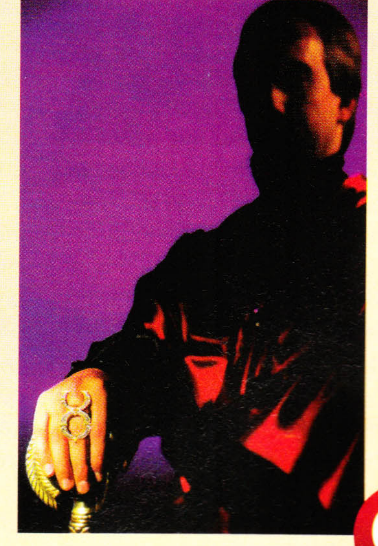
D. Melguizo



PÁGINA WEB

La página web que te permite acceder a las misteriosas tierras de Britannia se encuentra en la siguiente dirección: http://www.ultimaonline.com/

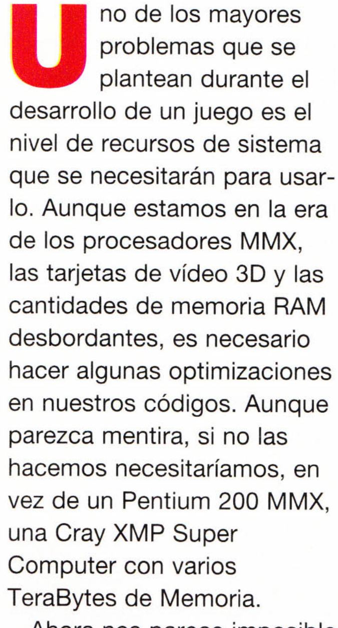
LORD BRITISH



Richard Garriott, artífice de la serie Ultima, creó la compañía con su hermano Robert en los primeros años ochenta, y desde entonces su prestigio y la calidad de sus productos han ido en vertiginoso aumento. En 1992 se puso bajo la tutela de Electronic Arts, pero ha sabido conservar su indepencia creativa. Lord British aumenta la leyenda día a día con su parque de atracciones medieval y su particular personalidad.

COMO CREAR TUS JUEGOS

TÉCNICAS DE OPTIMIZACIÓN (I)



Muchos son los caminos que te llevan a un conocimiento más avanzado gracias al cual puedes mejorar los códigos de programación de tus juegos de una manera muy eficaz.

Uno de los mayores problemas que se plantean durante el desarrollo de un juego es el nivel de recursos de sistema que se necesitarán para usarlo. Aunque estamos en la era de los procesadores MMX, las tarjetas de vídeo 3D y las cantidades de memoria RAM desbordantes, es necesario hacer algunas optimizaciones en nuestros códigos. Aunque parezca mentira, si no las hacemos necesitaríamos, en vez de un Pentium 200 MMX, una Cray XMP Super Computer con varios TeraBytes de Memoria.

Ahora nos parece imposible hacer un juego que ocupe tan sólo 50 K de RAM con varias pantallas. Sin embargo, esto hasta hace no mucho tiempo es lo que tenían que hacer los programadores de juegos, ya que no disponían de ordenadores como los de ahora. Hay que pensar que el primer PC sólo tenía 64 K de RAM (era muy parecido a un Spectrum en cuanto a memoria) y funcionaba a una velocidad de vértigo de 4.77 Mhz. Eso no fue más que el principio, luego llegaron los turbo a 8 Mhz (eso sí que era velocidad...). Con estos antecedentes, imaginaos la de virguerías que tenían que hacer los programadores para crear juegos que fueran rápidos en esas máquinas.

Evidentemente, para hacer funcionar esos juegos en las máquinas actuales no necesitaríamos optimizar nada, pero los tiempos han cambiado y los juegos que antes merecían la pena ahora ya no nos gustan. Queremos cada vez nuevos y mejores programas que utilicen las máximas capacidades de nuestros PCs. Es gracias al trabajo de los primeros programadores de juegos por lo que ahora conocemos muchos métodos para hacer que nuestros juegos funcionen a una velocidad decente.

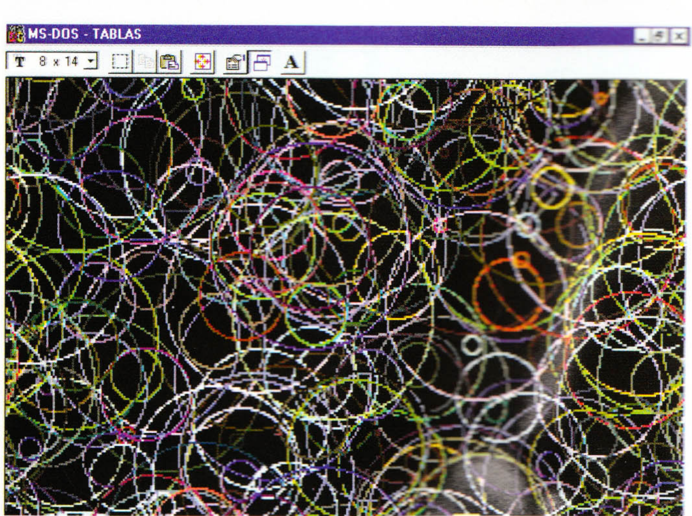
Antes de sumergirnos en la optimización de código hay que dejar claros dos puntos:

1.- Cuando trates de optimizar un programa, **nunca** intentes optimizar todo el programa entero. Hay que dividir el trabajo entre aquellas zonas que son críticas en cuanto al tiempo y que utilizan el mayor número de ciclos de máquina.

Optimizar un juego completo lo transformaría en un total desbarajuste y un puzzle que jamas serías capaz de modificar o mejorar. La optimización de código debe ir por otro camino. Tiene que ir en contra de otros factores. Por ejemplo, optimizar una parte del código puede aumentar en un 5% su velocidad pero en un 50% la posibilidad de no entenderlo. Intenta optimizar entonces otra zona de código, ya que después depurar una zona de código optimizada puede ser una autentica locura.

2.- Ya que nos encontramos estudiando la programación de videojuegos, lo que te puedo asegurar es que el 90% de la ejecución del juego no se gasta en su lógica, sino en el *render* de los gráficos. Por lo tanto deberás lograr que tus funciones gráficas sean lo más rápidas posibles y hacer que la lógica del juego sea lo más clara y limpia que puedas.

Una función que pinte tus *pixels* por pantalla puede ser tan complicada como una caja negra, pero permite que la rutina que detecte a tus enemigos se entienda más fácilmente. Si no, cuando programes la versión 2.0, en la que cambiará el tipo de tus enemigos, no habrá forma humana de "meterle mano" a tu rutina original.



La rutina de este mes demuestra cómo se puede acelerar una simple aplicación gráfica con sólo saber unos pequeños trucos.

CÓDIGO FUENTE

```
Program Optimiza_Tablas;
uses
 Crt, Graph;
Type
Pantallas = array [0..64000] of byte;

Var
TablaSeno : Array [0..360] of real;
TablaCoseno : Array [0..360] of real;
Gd, Gm : Integer;
Color : Word;
m : integer;
Ch : char;
Pantalla : pantallas absolute
$a000:$0000;

Procedure Tablas;
Var
N : Integer;
Begin
for N:= 0 to 360 do
   begin
     TablaSeno[N]:= sin(N*Pi/180);
     TablaCoseno[N]:= cos(N*Pi/180);
   end;
end;

Procedure Pintacirculossintablas;
Var
x0,y0,color,x,y,radio,ang,circulos :
integer;
begin
randomize;
      for circulos :=1 to 200 do
        begin
          radio := random(50);
          x0 := random(320);
          y0 := random(200);
          color := random(256);
          for ang:= 0 to 360 do
           begin
            x := x0 +
round(cos(ang*Pi/180) * radio);
            y := y0 +
round(sin(ang*Pi/180) * radio);
              pantalla[y shl 6+y shl 8 +x]:=
color;
           end;
        end;
end;

Procedure Pintacirculoscontablas;
Var
x0,y0,color,x,y,radio,ang,circulos :
integer;
begin
randomize;
      for circulos :=1 to 200 do
        begin
          radio := random(50);
          x0 := random(320);
          y0 := random(200);
          color := random(256);
          for ang:= 0 to 360 do
           begin
            x := x0 +
round(Tablaseno[ang] * radio);
             y := y0 +
round(TablaCoseno[ang] * radio);
              pantalla[y shl 6+y shl 8 +x]:=
color;
           end;
        end;

end;

Procedure LimpiaPantalla;
var
k : longint;
begin
for k :=1 to 64000 do
    begin
       pantalla [k]:= 31;
    end
end;


Begin
   Tablas;
   asm
      mov ax,13h;
      int 10h;
   end;
   Pintacirculossintablas;
   ch:= readkey;
   LimpiaPantalla;
   Pintacirculoscontablas;
   ch:= readkey;
End.
```

TABLAS DE DATOS

Utilizar Tablas de Datos es, como su propio nombre indica, calcular los datos e introducirlos en el interior de una tabla. Cuando sean necesarios, entonces se leen directamente de esa misma tabla. Esto realmente optimiza la velocidad de una forma importante. Incluso pueden realizarse los cálculos y leerlos a partir de ficheros, sin tener ni siquiera que calcularlos dentro del juego. Esto veremos que es una técnica francamente excelente.

La forma mas habitual de usar las tablas de datos es precalcular funciones trigonométricas como el Seno, Coseno, Tangente, Cotangente, etc. Estas funciones necesitan un tiempo para calcular su valor e incluso hacen uso del coprocesador. Con tablas de datos podríamos hacer lo siguiente:

Sabemos que necesitamos el seno o el coseno de algún ángulo, donde éste va de 0 a 360 grados y es un entero. Para crear esta tabla usaremos este código en Pascal:

```
Program Optimiza_Tablas;
Procedure Tablas;
Var
TablaSeno : Array [0..360] of real;
TablaCoseno : Array [0..360] of real;
N : Integer;
Begin
for N:= 0 to 360 do
  begin
    TablaSeno[N]:= sin(N*Pi/180);
    TablaCoseno[N]:= cos(N*Pi/180);
  end;
end;
Begin
  Tablas;
End.
```

Con este fragmento de código calcularemos 2 tablas con los 360 grados, con sus senos y cosenos. Para usarlo sólo hay que hacer referencia a la posición de la tabla del ángulo de la que queramos conocer el seno o el coseno.

Por ejemplo, sin la optimización de tablas sería:

```
X := cos ( ang * 3.141592 / 180) *
radio
Y := sin ( ang * 3.141592 / 180) *
radio
```

Sin embargo, con nuestra optimización sería un código mucho más sencillo:

```
X := TablaSeno[ang] * radio
Y := Tablacoseno[ang] * radio
```

Considerando que toda la programación de juegos 3D se basa en proyecciones de vectores en el plano, y que para realizar esta operación es necesario el cálculo del seno y del coseno del ángulo entre 2 vectores, no da la idea de la cantidad de operaciones que te ahorras con esta técnica, además de la velocidad de tu rutina 3D.

El uso de este tipo de tablas es tan común que todos los juegos que se programan actualmente para cualquier sistema, incluidas consolas, las utilizan.

Otro dato importante: pocos de nosotros sabríamos programar una rutina en ensamblador puro que utilizase el mínimo de rutinas para calcular la función seno o coseno, pero todos "deberíamos" ser capaces de programar una rutina que lea un valor de una tabla almacenada en memoria. Este valor será el seno de un angulo; con esto hemos ganado tanto en velocidad como en simplificación de código, lo que nos permite pasar a ensamblador alguna parte de nuestro código.

El único inconveniente del uso de las tablas es la ocupacion de memoria. En el caso de las tablas de seno y coseno sólo gastamos unos 5 K de memoria RAM. Sin embargo, esta técnica, como podéis comprender, es tan potente que, por ejemplo, es usada en juegos como *Wing Commander* para almacenar todas las posiciones de la nave en memoria y así no tener que calcularlas cada vez que sea necesario.

Esto gasta más memoria, pero el resultado es suficientemente importante como para que se use. Sin estas técnicas tendríamos que haber esperado a tener un Pentium para jugar a *Wing Commander I*, y sin embargo *Wing Commander I* funciona a una velocidad bastante buena en un 80386-33 con 4 Mb de RAM.

Podemos intentar reducir el tamaño de las tablas de datos, buscando simetrías u optimizaciones matemáticas un poco más complejas.

Todos sabemos que el seno y el coseno tienen la misma forma y, recordando las lecciones de trigonometría de BUP:

```
Seno (ángulo) = Coseno (ángulo – 90)
Coseno (ángulo) = Seno (ángulo + 90)
```

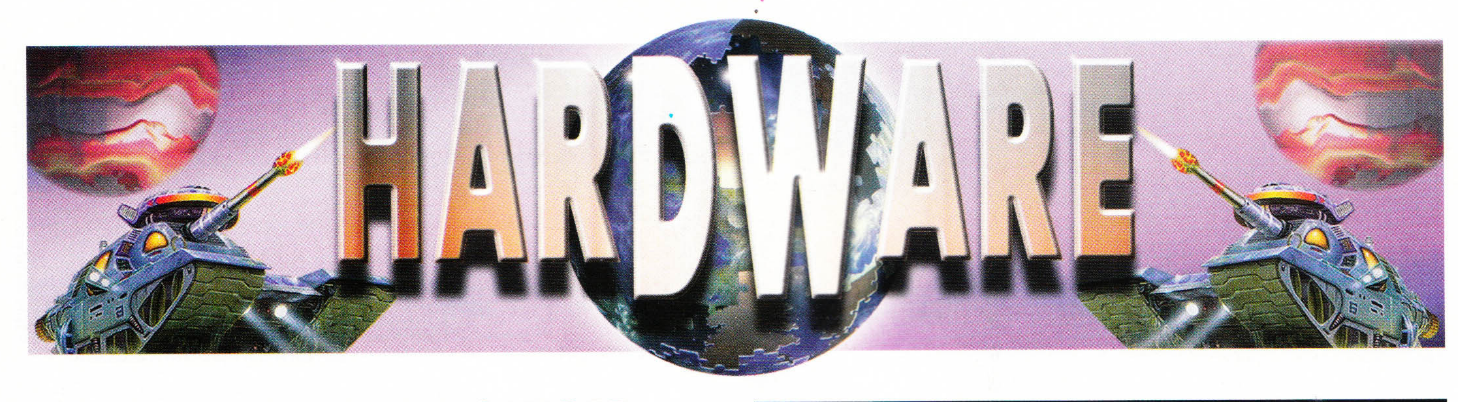
Con lo que, modificando muy poco nuestro listado, ocuparía la mitad de la memoria. No necesitaríamos dos tablas sino sólo una, pero a cambio haríamos una resta más.

También debes tener claro que al ser el seno y el coseno funciones periódicas, puedes y debes optimizar tu código de la siguente forma:

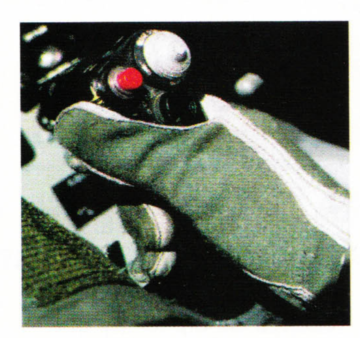
```
If  Angulo > 360 then
Begin
Angulo := Angulo –360;
End;
```

Como ejemplo de todo esto te ofrecemos el listado que acompaña al artículo, que pinta 1.000 círculos en la pantalla usando los dos posibles métodos con tablas y sin tablas. Pruébalo y verás cómo se nota la diferencia de velocidad, aunque tengas un ordenador muy rápido.

J. Rodríguez



JANE'S COMBAT STICK



Los señores de CH Products lanzan al mercado una versión mejorada de su Fighterstick con el nombre de Jane's Combat Stick. El sobrenombre de Jane's hace referencia al patrocinio de la conocida subsidiaria de Electronic Arts especializada en simuladores de vuelo, que aporta una copia de su título *ATF* (*Advanced Tactical Fighters*) al *packaging* de este destacable *joystick*. Es además perfectamente compatible con otros títulos de la casa como son *U.S. Navy Fighters 97* o *Apache Longbow*.

Entre algunas de sus características, debemos comentar que se trata de una reproducción casi perfecta del control de los cazas de combate F-16 Fighting Falcon, y que cuenta con catorce diferentes funciones: dos interruptores de cuatro vías (programables), cinco botones de disparo, un disparador principal, y un *throttle* (regulador de velocidad). Además, cuenta con sistemas de centrado para que la calibración sea más fácil.

Todo ello ha sido perfectamente estudiado para que controles el *joystick* con una mano (a pesar del elevado número de funciones), para dedicar la otra al teclado o a un *throttle* extra.

Es completamente ergonómico, funciona bajo DOS y Windows 95 y, si se usa con periféricos como CH Throttle o CH Pro Throttle, todos los botones pueden usarse simultáneamente. Bastante rígido, sus diseñadores prometen miles de horas de uso sin problema. Si pretendes usarlo para juegos que no sean simuladores de vuelo, su uso te será muy incómodo, ya que la base es muy estable pero arcades no vale.



Los aficionados al género de la simulación sabrán apreciarlo, ya que se trata de un señor *joystick*. Si tenemos en cuenta que además incluye un clásico del género como ATF, encontramos que se trata de un producto altamente recomendable.

FICHA:
Nombre: Jane's Combat Stick
Fabricante: CH Products
Distribuidor: Proein, S. A.
Precio: Consultar
Valoración: 81%

E. ARIAS

NEC CDR-1610 SCSI

Parece que se van acelerando cada vez más nuestras queridas unidades lectoras de CD-ROM, aunque este nuevo modelo de Nec 16x se nos queda un poquito corto. En efecto, hay ya en el mercado lectores de 20 y 24x. Se trata, sin embargo, de un periférico de altísima calidad, tal y como suele ocurrir habitualmente con los componentes de esta imponente compañía, pero por su precio se pueden obtener lectores mucho más rápidos.

Ofrece las prestaciones comunes de estos periféricos (lee y reproduce todos los formatos de CD) y evita el uso de *caddy*, empleando bandeja automática, con lengüetas de sujeción por si deseas hacer uso vertical de la unidad.

Con instalación muy sencilla y uso de interfaz SCSI 2, su aspecto más destacado es la velocidad de transferencia, que permite leer perfectamente Vídeo CDs, los cuales fallan en unidades de otras compañías.

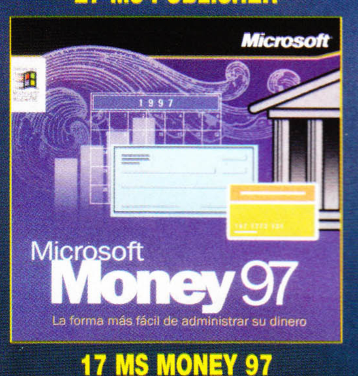
FICHA:
Nombre: Nec 16X SCSI
Fabricante: Nec
Distribuidor: Nec Ibérica
Precio: 29.000 ptas + IVA
Valoración: 78%

2 MAXI GAMER 3DFX



27 MS PUBLISHER

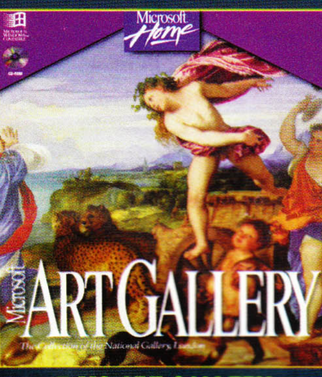
24 MS ENCARTA



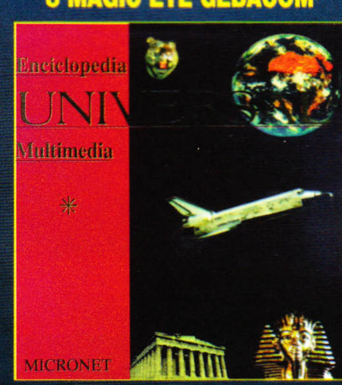
17 MS MONEY 97



8 MAGIC EYE GEBACOM



7 MS ART GALLERY



7 ENCICLOPEDIA UNIVERSAL



5 MS WORLD OF FLIGHT



5 MS MAGIC SCHOOL BUS

GRAN CONCURSO DE VERANO

Tras nuestro segundo aniversario, ahora os ofrecemos este gran concurso veraniego, donde sorteamos dos estupendas tarjetas aceleradoras Maxi Gamer 3Dfx de Ubi Soft, y 100 regalos más... Para poder entrar en el sorteo, contesta a las preguntas que vienen a continuación y envía el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del día 15 de Octubre de 1997:

Revista PC PLAYER
CONCURSO MAXI GAMER 3DFX
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón, y esta promoción sólo es valida para el territorio español.

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿Qué es la Maxi Gamer 3Dfx?
A) El caballo del bueno
B) Una tarjeta gráfica aceleradora 3D
C) Un coche muy rápido

2.- ¿Cuál de estos juegos es mucho mejor con una tarjeta aceleradora 3D?
A) Mariano's Petanca Simulator
B) Las aventuras de Crispin Farrell
C) Pod

CUPÓN CONCURSO DE VERANO

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales.

1. ____________________
2. ____________________

Nombre: ____________________
Dirección: ____________________
Ciudad: ____________________
Provincia: ____________ C.P.: ________
Teléfono: ____________ Edad: ________

HIT PARADE

La tercera parte de un clásico de la simulación de vuelo, Comanche, largo tiempo esperada entre los aficionados, no ha tardado en hacerse con el podio de nuestra excelsa lista, a pesar de la elevada calidad de sus directos competidores.

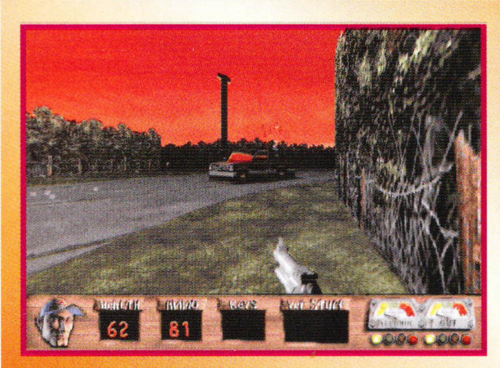
Comanche 3 — 1 N



El helicóptero más conocido de todos los tiempos, con permiso del gran Trueno Azul, llega a nosotros, cómo no, por la puerta grande.

Redn. Rampage

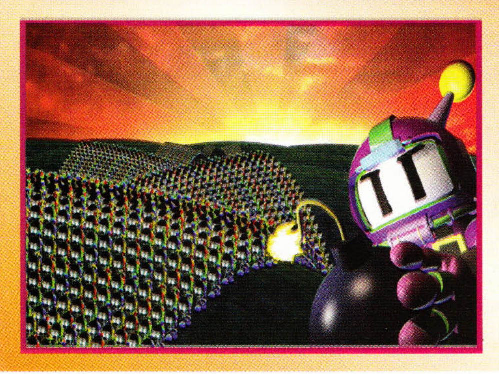




Una de las mejores secuelas de *Doom* y *Duke Nukem 3D* baja un puesto con todo el dolor del corazón, pero aún no lo olvidaremos.

At. Bomberman





Nervio puro es lo que exige este programa de los usuarios... Su jugabilidad intrínseca nos promete una duradera estancia en nuestra lista.

Tomb Raider





Muchos meses lleva ya entre los primeros puestos, pero Lara Croft no se arredra y logra mantener el interés en todos los aficionados

Pod





Este título traído hasta nosotros por Ubi Soft te ofrece las más trepidantes carreras de coches adaptadas a los mejores ordenadores.

M.D.K.

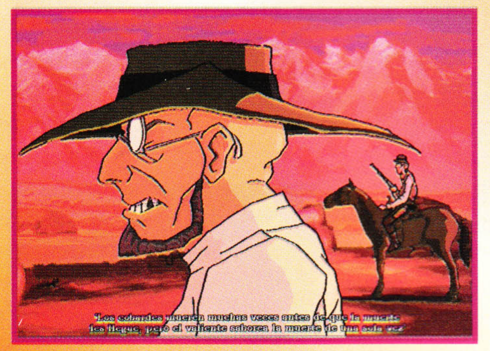




También, aunque en menor medida que *Pod*, a la sombra de los procesadores MMX, este asesino futurista pierde puestos pero se mantiene.

Outlaws



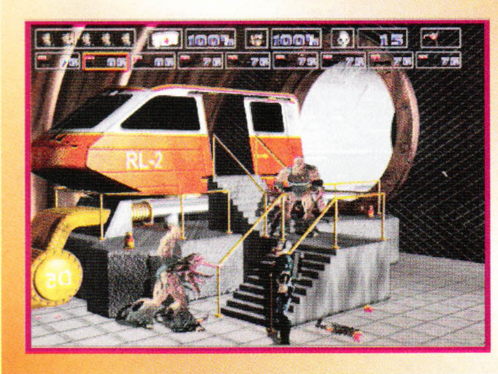


El oeste es un fondo inmejorable para ambientar un arcade tridimensional, como demuestra vuestra fidelidad a lo largo de los meses.

Guts 'n Garters







Un peligroso sicópata tiene tomada toda una isla, y nuestros lectores han decidido liberarla de sus despiadadas y mortales garras.

Interstate 76





Las clásicas series policiacas de los años setenta han vivido un inesperado despertar gracias a este excelente producto de Activision.

Formula 1



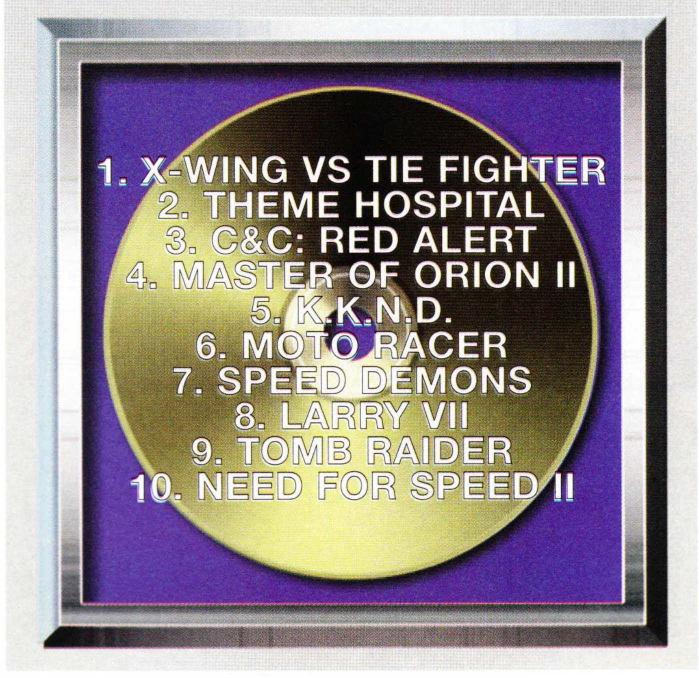


Llega hasta nuestra discutida lista este nuevo programa de carreras que gira alrededor del apasionante y único mundo de la Formula 1.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 26

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintiséis de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **JORDI ALFONSO LABORDA (BARCELONA)**
- **HÉCTOR CASTAÑÓN (Figaredo, ASTURIAS)**
- **JOSÉ GREGORIO URKIOLA JAIO (Bilbao, VIZCAYA)**
- **JUAN MONTORO LÓPEZ (MADRID)**
- **DAVID MARTÍNEZ GARCÍA (Huéscar, GRANADA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



COMANCHE 3

El fabuloso simulador de combate de helicópteros de Novalogic cuenta con unos cuantos trucos que te harán la vida bastante más fácil. Una vez que estés en vuelo, presiona la tecla **R** e introduce cualquiera de los siguientes códigos:



ratz: Te hace totalmente invisible durante un corto período de tiempo.
cowz: Paraliza a los enemigos y sus misiles.
ipig: Te recargará todo el armamento.
cat9: Repara todos los daños que tengas.
dog9: Otra manera de recargar armamento.
bat9: Te proporciona misiles Hellfires teledirigidos.

DONALD IN COLD SHADOW

Este entretenido juego de Disney Interactive protagonizado por el pato Donald ya no será tan complicado, si utilizas los siguientes *passwords* para elegir el nivel que desees:

ininja
mudpie
htfoot
zefrog
arrggh
dkmpoz
nochnc



SANDWARRIORS

Este juego de Gremlin cuenta con un curioso truco que funciona con la demo, aunque es posible que también lo haga con la versión final del mismo. Con un editor de texto, tienes que modificar el fichero CONFIG.INI que se encuentra en el directorio donde esté instalado el juego, añadiendo lo siguiente (recuerda que debes hacer una copia de seguridad de ese archivo por si te equivocas: así no perderás la información):



VIZIER=999
PORPHYR=999
POLERMO=999

Aumentará el poder de tus armas hasta el infinito, haciendo bastante más fácil superar las distintas misiones de este programa.

DIE HARD TRILOGY

El mes pasado os ofrecimos la *review* de este divertido juego de Fox Interactive proveniente de la consola PlayStation de Sony, y este mes te mostramos sus correspondientes trucos. Para activarlos, durante el juego pulsa **ESCAPE** para pausar. Entonces mantén pulsadas sin soltar las teclas **R** y **2**, y ejecuta estas diferentes acciones (no debes haber cambiado las teclas en la configuración) según el subjuego en el que te encuentres, y una vez tecleados, quita la pausa:

Die Hard 1:
derecha, **arriba, abajo,** y **E**: Modo Dios.
derecha, **E, abajo,** y **O**: Te otorga 50 granadas, misiles y bombas de humo.



derecha, **arriba, abajo, E,** y **derecha**: Cambian de arma cada vez que lo ejecutas.

Die Hard 2:
derecha, **arriba, abajo,** y **E**: Armas.
derecha, **arriba, abajo,** y **E** dos veces seguidas: Modo Dios.
derecha, **E, izquierda, O, A,** y **abajo**: Te otorga misiles y granadas.

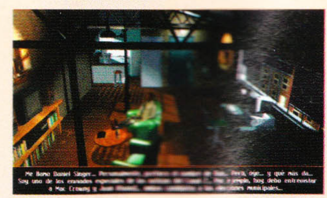
Die Hard 3:
izquierda, **O, arriba, abajo, E,** y **derecha**: Vidas infinitas.





EVIDENCE

Durante las emocionantes aventuras que te ofrece este curioso programa francés, tienes la posibilidad de utilizar las siguientes teclas para obtener ventajas que te ayudarán a superarlo.



C y **V**: Te otorga éxito automático en la persecución de coches y el barco, en el final 3D del juego.
C y **F**: Salud y armas para la escena 3D de los sótanos del hospital y el metro.

IMPERIUM GALACTICA

Para utilizar el modo truco de este programa polaco de GT Interactive, sigue las siguientes instrucciones. Durante el juego mantén presionada la tecla **SHIFT** y escribe la palabra **KAROLY**. Esto activa los códigos, que funcionan con estas teclas:

c: Te da todas las colonias e inventos.
c por segunda vez: Activa los códigos en planetas.
v: 100000 créditos más.
5: Rango 1 (Teniente)
6: Rango 2 (Capitán)
7: Rango 3 (Comandante)
8: Rango 4 (Almirante)
9: Rango 5 (Gran Almirante)

CIVNET

Para activar el modo truco, en este caso un menú de Extras, teclea la siguiente secuencia al terminar un turno: **CONTROL, A, O, D, B, A, M,** y **F.** En el menú podrás activar los siguientes trucos que te vendrán de perlas para avanzar:

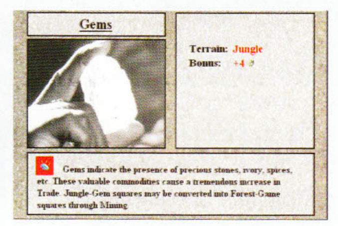
ScaleIt: Aumenta tu producción.
ArmyInfo: Muestra información acerca de los rivales.
MoneyAndPower: Dinero y Poder.
AllSeeingEye: Descubre todo el mapa.
GetRichQuick: Dinero instantáneo.



GetSmartQuick: Inteligencia instantánea.
MissileCrisis: Permite la producción de los misiles nucleares.
SettlersHo!: Genera *Settlers*.
Nukestorms: Causará un calentamiento global con efectos muy curiosos.
Automode: El ordenador trabajará por ti.
Armaggedon: Destruye el mundo al completo.









X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Para entrar en el “Boss Mode” de este impresionante juego de Acclaim basado en la máquina recreativa de Capcom, dirígete a las opciones pulsando la tecla **F10**. Después ve al menú de configuración y escribe **SPAM**. Tras teclear el código, vuelve al menú anterior y aparecerá una nueva opción denominada “Boss Select”. Activa la opción y comienza una partida nueva: elige cualquier personaje y modo de bloqueo. Antes de comenzar la partida, pulsa y mantén los tres puñetazos para jugar con Juggernaut, o las tres patadas si quieres utilizar a Magneto.





HARVESTER

Este juego de Virgin, aunque no es una maravilla, también cuenta con unos cuantos trucos que te harán más fácil avanzar en la aventura. Deberás teclearlos en cualquier momento del juego para acceder a las diferentes ventajas, si no quieres acabar “hecho papilla”:





BRUCE: Modo Dios.
NICK: Energía a tope.
MURDERER: Armas extra.
SON OF SAM: Objetos extra.
DUSTIN: Salta al primer nivel.
BOSTON STRANGLER: Salta al segundo nivel.
HELTER SKELTER: Salta al tercer nivel.
CHARLES MANSON: Salta al último nivel.

¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



REALMS OF THE HAUNTING

Prepárate para recorrer las laberínticas estancias de una mansión plagada de monstruos del averno. Una videoaventura con todos los ingredientes de un arcade tipo *Doom*.

Siguiendo las pautas marcadas por *Normality*, en este juego han intentado reunir los arcades tridimensionales con las aventuras gráficas. El resultado no ha sido tan bueno, pero los que hayan sido atrapados por el programa agradecerán esta guía.

CAPÍTULO 1

Examina los cuadros del vestíbulo, recoge la munición y el libro que hay sobre la mesa. Entra en la habitación de la máquina de escribir, recoge los objetos que veas y lee la nota que se escribe sola en la máquina. Sal al pasillo y camina hacia las escaleras. Examina la ventana y las huellas que hay en el suelo.

Sube las escaleras y enciende los candelabros. Examina el cuadro que hay en el fondo del pasillo, enciende los dos candelabros, pero pegado a la pared: saldrá una bola de fuego del cuadro. Coge la llave y con ella abre la puerta que hay en este corredor.

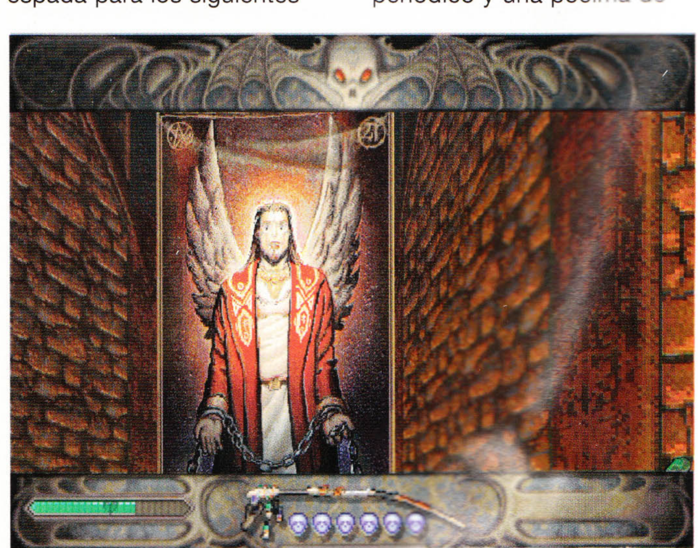
CAPÍTULO 2

Enciende las velas y luego acciona el interruptor de la luz. Coge los objetos del escritorio y lee las cartas. Recoge de las paredes una espada y un escudo, y del suelo otra carta. Enciende el gramófono y luego mueve las agujas del reloj hasta que esté a las seis en punto.

Coge todas las estatuas en forma de serpiente y colócalas alrededor del sarcófago. Cuando acabes empuja las estanterías de la librería para abrir un pasadizo secreto. Avanza por el pasillo eliminando enemigos; al llegar a las escaleras, prepara la espada para los siguientes enemigos. Cuando llegues a una habitación con un pentagrama, elimina al monstruo y recoge la munición del suelo. Recoge la bola y más munición de las estanterías.

Coloca la bola en la puerta para abrirla; tras una pequeña escaramuza recoge un mapa y más munición. También debes recoger un periódico y una pócima de





salud. Sal de la habitación y ve por el pasadizo de la izquierda hasta una nueva habitación. Después de otra breve refriega, debes recoger una escopeta y más munición y pociones antes de volver al pentagrama.

Ahora sigue el pasadizo que hay junto al armario. En esta nueva sección deberás enfrentarte con unos cuantos robots. Cuando acabes con ellos atraviesa la puerta que hay escaleras arriba. En esta nueva habitación hay varias puertas y un gran triángulo.

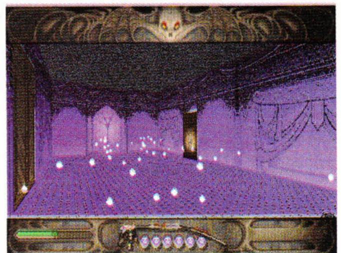
Entra por la primera puerta de la izquierda y cruza el corredor hasta otra habitación. En esta nueva estancia busca munición; cuando termines, tira de la palanca y corre hasta una puerta que se abre. En la habitación puedes coger una llave y más munición. Antes de salir elimina unos nuevos robots desde la seguridad que te proporciona el quicio de la puerta. Al terminar, vuelve hasta la habitación del triángulo y atraviesa la siguiente puerta.

Avanza hasta localizar un círculo dorado en la distancia. Ahora corre y pulsa los cinco círculos que hay distribuidos por la habitación. Cuando aprietes el último robot, se detendrán todos y podrás eliminarlos sin problemas. Lee la pared y ve hasta el pentagrama para transportarte a una gran habitación con unas estatuas gigantescas.

Ve hasta la estatua que hay frente a ti y di las palabras. Por el nuevo pasaje llegarás hasta una puerta a la que le falta un aparte. Regresa al principio y ve hasta la arcada de la derecha. Por la izquierda hay una rejilla que lleva hasta la habitación del triángulo. Por tanto ve por la puerta escrita y por la derecha para recoger más munición. Vuelve por el corredor hasta una habitación con un trono. Lee los mensajes de las paredes y siéntate en el cómodo trono.













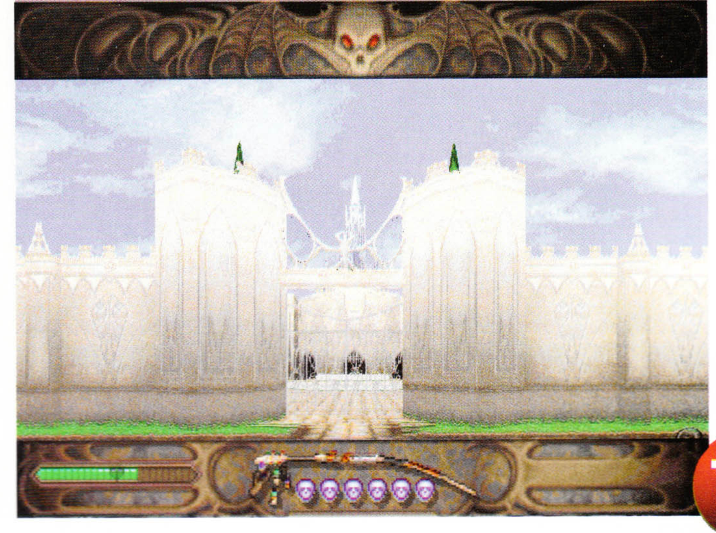


Sal de la habitación y continúa por la izquierda hasta un almacén. Recoge más munición y vuelve a la habitación principal. Ve hasta la puerta de la izquierda, entra y continúa por la derecha. Empuja tres veces las rejas para abrirlas, coge las municiones y sube por las escaleras.

Vuelve hasta las estatuas y ve por la puerta que tiene una cerradura. Cruza el pasillo hasta llegar a una amplia estancia. Busca un altar a la derecha y, después del vídeo, recoge el artefacto. Continúa examinando la zona, cruza el puente para coger unas pócimas y vuelve hasta las estatuas.

Entra por la puerta que hay tras la estatua que se hundió en el suelo. Después de eliminar a unos cuantos enemigos podrás ir hasta la puerta incompleta y abrirla. Busca pociones y municiones por la zona, pero sobre todo una estatua. Cuando termines, colócate en el lado del estanque opuesto al altar y corre hasta él por encima del agua. Coge las pociones y huye del lugar esquivando a los enemigos. Ahora tienes que volver hasta la sala del







sarcófago (biblioteca). Desde la sala de las estatuas debes salir por la reja a la que conduce la arcada.

Al llegar a la zona cavernosa, tienes que buscar un pulsador cuadrado en el suelo que abrirá un pasadizo secreto que te conducirá hasta la biblioteca. Allí conocerás a Rebecca.

Dentro de esta habitación hay un mapa de la casa y una losa de diferente color gracias a la cual podrás abrir otra puerta. Vuelve al dormitorio y sal por la puerta de enfrente. En el siguiente pasillo gira la espada para abrir una puerta a la izquierda. Sube por las escaleras y detente en el descansillo; entra por una puerta que hay a la derecha. Dentro hay municiones, un mapa y unos cuadros que examinar. Cuando termines, sal y continúa escaleras arriba.

En esta habitación se encuentra la puerta de la torre, pero no estás vestido adecuadamente. Tienes que bajar de nuevo y entrar en una galería llena de cuadros; aquí encontrarás un casco que tienes que recoger. Vuelve hasta la máquina de escribir y sal por la puerta de la derecha. Coge el mapa y pasa a una habitación que tiene una chimenea. Observa los mapas y, cuando el fuego se haya avivado, recoge el cristal.

Ahora hay que regresar a la habitación que tiene una cúpula verde. Cuando entres en ella, debes accionar la cúpula, pedir la llave y aceptar el test. Al finalizar ve a la ventana y coge las máscaras. Por último, tienes que tocar la gema.

CAPÍTULO 4

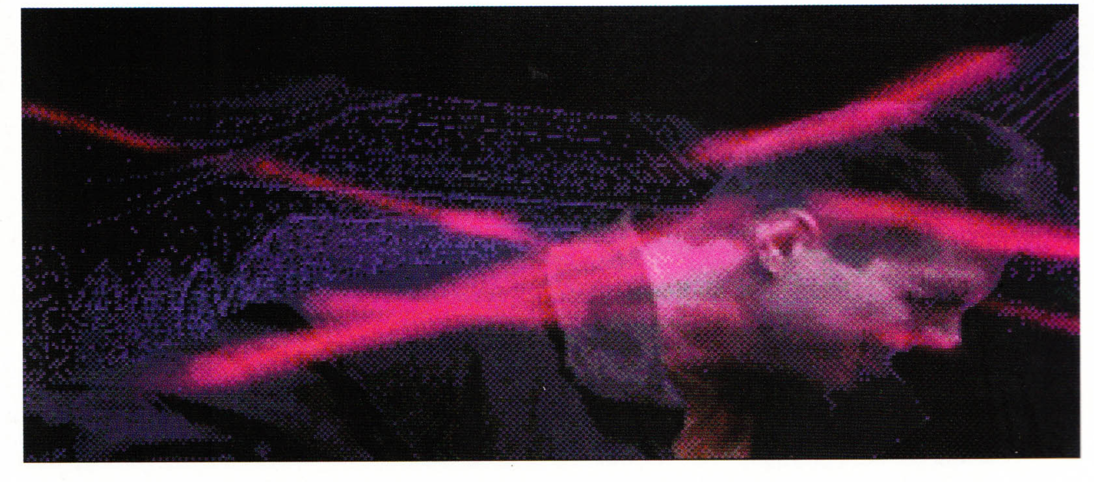
Vuelve a la entrada de la torre, sube a la piedra y colócate la máscara. En la torre conocerás a Raphael. Examina los alrededores y, si lo necesitas, pulsa uno de los símbolos brillantes para curarte. Atraviesa la puerta mágica y llega hasta otra piedra de transporte. Llegarás hasta un patio con estatuas susurrantes. En el patio hay tres puertas: una está condenada y de las otras dos sólo interesa la que se encuentra cerrada con llave.

Registra los alrededores para encontrar la llave en el estanque. Entra en la habitación y recoge un nuevo mapa. Mata a los monstruos que aparecen y utiliza la roca.

CAPÍTULO 5

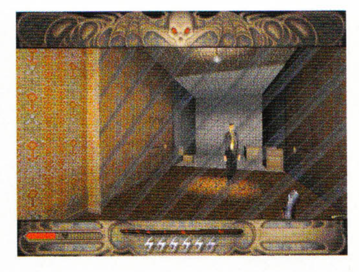
Desde donde estás sigue hacia la izquierda hasta llegar a otra piedra mágica con el símbolo de la tierra. Después de subir pulsa el círculo con la mano; al bajar, los símbolos mágicos verdes explotarán. Sal por la puerta y baja por las escaleras. Fíjate en el símbolo de la pared y luego dispáralo. Continúa y cuando aparezcan tres demonios con hachas aplástalos con la ayuda del pilar.

Cuando termines con los monstruos, sigue hasta llegar hasta dos puertas. Entra por la que no está bloqueada con las cajas y tira de la palanca. Después de lidiar con otro monstruo de la



CAPÍTULO 3

En la biblioteca examina el sarcófago pero no coloques la estatua que llevas. Sal al pasillo y elimina un par de monstruos. Después de eliminarlos baja las escaleras. Ahora visita varias habitaciones. Empezando por la izquierda tienes: una cúpula verde, una cerrada y un dormitorio. En esta última enciende la luz, recoge una poción y empuja el baúl. Ahora entra en la habitación que estaba cerrada.











forma habitual, entra por la puerta desbloqueada. Registra la primera habitación que encuentres y continúa escaleras abajo. Recorre el corredor hasta llegar a una zona cavernosa. Dentro de esta zona te encontrarás con un espíritu; después de hablar con él verás un pasadizo que desemboca en el laberinto de la cueva.

Examina el mapa de esta zona y busca el cristal rojo. Cuando lo tengas, encamínate a la estatua del diablo rojo. Toca el diablo y a continuación colócale el cristal.

CAPÍTULO 6

Atraviesa el puente y la zona de las plataformas móviles. Después de sobrepasar las plataformas gira a la izquierda y sube las escaleras. En esta nueva habitación busca todos los objetos que están diseminados por el suelo. Cuando termines el registro, entra en la habitación con las armaduras, coge la pócima y pasa a la siguiente habitación. Bajo la cama hay una vara y en el armario una caja fuerte que está cerrada. En la habitación contigua hay una piedra que no funciona.

Sigue avanzando hasta llegar a unas escaleras. En lo alto de las mismas encontrarás varios gorilas que hay que eliminar. En la habitación contigua a la de las luces intermitentes hay otro monstruo. Tras eliminarlo, debes recoger los objetos de la mesa del observatorio y vuelve al dormitorio en que estaba la caja cerrada. Entre las páginas de un diario que has recogido debe estar la llave que abre la caja. Dentro de la caja está la última estatua que necesitas. Sal de esta zona y baja las escaleras; gira a la izquierda. Después de un nuevo encuentro con unos gorilas llegarás hasta un peto: tócalo.

Después del vídeo recoge unas pociones y sigue por la izquierda hasta llegar a una puerta de madera. Entra y en el lado derecho verás la silueta de una vara. Toca la silueta y cuando la piedra suba te llevará a la biblioteca.

CAPÍTULO 7

Coloca las dos estatuas restantes y baja por las escaleras que se descubren tras el sarcófago. Cruza el corredor hasta llegar a un reloj gigante. Sube a la cima de las escaleras dobles y localiza los mandos que hay en el suelo. Con ayuda de los controles coloca en el reloj a las seis en punto. Cuando la hora esté preparada, pulsa el círculo: se abrirá una puerta. Para atravesar la puerta sin recibir daño alguno usa el escudo como protección.

Avanza hasta llegar a una habitación con un monstruo de dos cabezas y un cáliz. Mata al monstruo y llena el cáliz de agua. Después gira a la izquierda y lanza el agua contra la puerta. Entra y recoge la daga. Cuando la tengas vuelve hasta el mosaico.

CAPÍTULO 8

Atraviesa la arcada y mira la cerradura. Gira y vuelve a las escaleras y a la biblioteca. Abandona la biblioteca y desde la habitación de la máquina de escribir regresa a la entrada. Después de que el símbolo explote, elimina al monstruo que se materializa.

Abre la puerta junto al interruptor, entra en esta nueva zona de la casa y verás una













estatuilla. Una vez la tengas en tu poder, busca una puerta con un panel en el que encaja, coloca la estatuilla y entra en la habitación para acabar el capítulo.

CAPÍTULO 9

Nada más empezar, elimina los dos monstruos que se materializan y recoge todo lo que encuentres. Sal de la habitación y recupera la estatuilla. Baja hasta el patio y ve hasta la piedra. Después de un nuevo vídeo sal por la única puerta posible y camina por la derecha hasta llegar a una puerta que también necesita la estatuilla.

Sigue el rastro de ratas muertas. Al final llegarás a una habitación con una piscina. Rodéala y entra por la puerta doble. Tras las demás no hay nada interesante.

CAPÍTULO 10

Coge el cristal verde y colócate tras el altar. Examina el cuadro y luego acciona la palanca para abrir la puerta. En la nueva habitación sube a la piedra y usa las máscaras. En la torre, estudia el mapa de la misma y camina hasta el símbolo de Raquia.

Después de llegar a Raquia avanza por el camino de empedrado y por el césped hasta encontrar un laberinto. Dentro de él, mira el mapa y localiza los siguientes objetos: tapones para los oídos, un muslo de oro (con ayuda de un botón que hay en el banco), una flauta y un anillo. Cuando los tengas, entra en la torre. Para librarte de la bestia tira el muslo dorado.

Una vez dentro tienes que localizar una habitación en la que hay una campana. El



objetivo es llegar hasta la salida sin hacer sonar la campana; sólo armará su sonoro escándalo si tocas demasiadas veces el suelo.

Ahora hay que abrir las puertas empezando por la izquierda. Toca la flauta ante la primera y recoge el aceite que oculta. Como para la siguiente se necesita una clave que por ahora no tienes, déjala para luego. Utiliza los tapones para los oídos. Después de observar la estatua de la tercera, entra y recoge su cinturón.

La siguiente habitación es una biblioteca. Usa las lentes para ver unos rayos, sáltalos hasta llegar al escritorio y recoge el pergamino. En la capilla avanza hasta la ventana y recoge todos las gemas. A continuación mira el pentagrama y coloca las gemas para conseguir una llave. La puerta contigua da a una habitación con el suelo extraño. Antes de entrar vuelve a la segunda puerta y di la palabra "espíritu". Entra y coge una poción de la hoguera. Ahora utiliza el brazo de la armadura y entra en la habitación del suelo raro. Abre el armario y coge la poción y la gema que hay en él.

Coloca la gema en el hueco del pilar; éste bajará. Continúa por la pasarela superior hasta llegar a una habitación llena de globos explosivos; recórrela hasta encontrar una piedra preciosa. Coloca la piedra en el anillo, abre la puerta doble y, después de subirte a lo alto del pedestal, utiliza el anillo.

CAPÍTULO 11

Regresa hasta la torre, consulta el mapa y ve hasta la piedra con el símbolo de la tierra. Después de eliminar los monstruos en la habitación del altar, vuelve hasta el rastro de ratas muertas y hasta la biblioteca. En la biblioteca, baja por el sarcófago y ve hasta la cerradura para acabar el capítulo.

CAPÍTULO 12

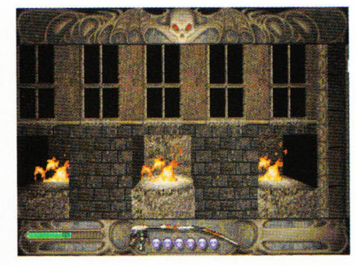
Recorre las escaleras y súbete a la piedra. Gira hacia la izquierda y corre hasta la puerta con el símbolo rojo. Después de entrar en el edificio, gira y abre el armario para recoger una linterna mágica. También debes recoger una varita mágica que está escondida bajo el felpudo de la puerta. Equipado con la varita y la linterna, recorre la casa destruyendo los símbolos que veas, tanto los rojos como los verdes.

Entra en la cocina y coge una llave del refrigerador. Baja al sótano y enciende la vela. Junto a ella hay una puerta con un símbolo verde. Destruye el símbolo y entra en la habitación; recoge la llave y, después de abrir la puerta que hay frente al laboratorio, sube a la planta baja.

Busca un armario, ábrelo y, después de destruir el símbolo, entra en una habitación







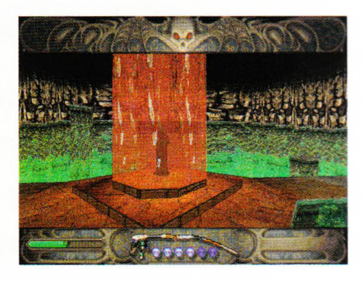










secreta. Abre una de las cajas y busca el cuarto de baño (se abre con la llave de la nevera). Recoge una llave y vuelve al armario para abrir la otra caja. Con la nueva llave entra en la habitación contigua a la del televisor. Después de eliminar a los monstruos recoge tres libros de la librería.

Ve hasta la iglesia y recoge la moneda que deja caer el monstruo que se materializa al morir. Echa la moneda en la caja de limosnas y entra en la iglesia. Examina la cristalera y recoge el diario del púlpito. Entra en otra sala dentro de la iglesia y recoge una tiara y una llave. En la capilla, examina la estatua y el cuadro. Coloca la pluma a los pies de la estatua y a continuación la tiara. Por último sustituye la pluma roja por la verde. Cuando se abra el mural, recoge el yelmo.

CAPÍTULO 13

Coge las pociones y vuelve hasta la piedra. Una vez te encuentres en la torre, debes buscar la piedra que conduce a Aqura. En el edificio central de Aqura busca un círculo con adornos rojos y colócate encima de él.

Examina la fuente que aparece ante ti y fíjate en la puerta que está bloqueada. Mira el suelo, observa las placas y aprieta la que tiene en su superficie el símbolo del ojo. En la nueva habitación busca la lupa y vuelve hasta la fuente. Repite los mismos movimientos con la placa del cáliz para conseguir una copa. Llénala de agua y utilízala para abrir las puertas. Recoge los objetos de las habitaciones y lee todas las placas que veas. La placa que no tiene nada escrito tiene un pergamino en el que dice: "quema".



Combina el cilindro con el pedernal, el macillo con el mortero y los dos tipos de pólvora. Ve hasta el panel que pone "quema" y combina el pergamino con el cilindro y el pedernal. Cuando se abra el panel, quema la paja con el cilindro. Abre el panel que tiene escrito "tritura" y recoge una pipa. Para abrir el último panel utiliza el cilindro con la nieve para obtener ámbar. Con el ámbar y la pólvora obtendrás incienso.

De vuelta en la fuente, coloca el abanico en el símbolo de la nube, la nieve en el de la ola, el incienso en el amarillo y la paja en el de la llama. Echa la nieve en la pipa, añade el incienso, a continuación el fuego y, para terminar, el abanico. Coge la espada del dragón.

CAPÍTULO 14

Vuelve al edificio de Aqura y ve de allí hasta la piedra. Una vez en la torre, recorre el camino que lleva hasta la piedra de Haled.

CAPÍTULO 15

Recoge los recortes de prensa y léelos. Examina las otras celdas y recoge todo lo que encuentres. Asciende, sal al exterior y continúa recto hasta llegar a una puerta. Gira a la derecha y camina hasta las tres llamas, utiliza el diario y luego dispara para cerrar las paredes. Entra por la puerta que se abre a tu derecha y avanza.

CAPÍTULO 16

Continúa andando hasta que llegues al laberinto que está en el cementerio. Una vez dentro de él, tienes que examinar el mapa y alcanzar la piedra que hay en la zona. Dentro de la torre busca el camino hasta Shaol. Cuando llegues, la piedra no funcionará. Salta al otro lado de la pasarela que está rota, atraviesa la puerta y recoge una espada y un escudo. Vuelve a la piedra: esta vez, por fin funcionará.

En el otro lado habla con el guardián y atraviesa el arco de color verde. Aparecerás en el interior de una gran sala. Para volver al arco debes recorrer la habitación y el laberinto que la rodea para recoger los dieciséis cerebros que encuentres en tu camino. Cuando los tengas todos, introdúcelos en la máquina y podrás regresar.




A FONDO

Después de hablar contigo mismo, hazlo con el hombre atrapado en el pilar rojo. Para salir, destruye los dieciséis espejos que están diseminados por la zona. No debes preocuparte de los monstruos que aparecen, puesto que se desintegran al destruir el espejo del que salen. Al acabar la destrucción, ve hasta el trono: caerá y abrirá una salida.

CAPÍTULO 17

Atraviesa el arco, pulsa el círculo de la pared y entra por la pared que se desliza. En cada habitación pulsa en el símbolo para entrar al pasaje y resolver el *puzzle* correspondiente.

y regresa siguiendo este camino: delante dos, izquierda dos, delante tres, derecha uno, atrás uno, derecha uno, delante uno, derecha dos y delante uno.

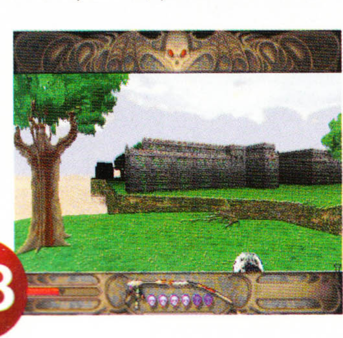
Los bloques de piedra hay que moverlos hasta crear un puente que te permita atravesar toda la sala sin caer al suelo. Pulsa el círculo y vuelve al principio.

El siguiente *puzzle* consiste en destruir todos los espejos que hay. Sin embargo, hay que evitar pisar los focos o un disparo te alcanzará. Después de destruir los espejos, debes avanzar hasta el final de la habitación, saltar sobre el pedestal y volver al mundo exterior.





En el tablero de ajedrez hay que recorrer las casillas en el orden correcto hasta llegar a la puerta. Si fallas, la puerta se cerrará. Colócate en la tercera casilla desde la izquierda; el orden es delante tres, izquierda dos, delante dos y derecha tres. Una vez en el pasillo, pulsa el círculo



Para resolver el nuevo *puzzle* con el que te retan los programadores hay que crear un camino para que las dos armas puedan disparar. Tira de las palancas 2, 3, 7 y 5 y dispara dos veces. A continuación, tira de 2, 6 y 5 y dispara otras dos veces.

En el *puzzle* siguiente gira el arma y dispara para conseguir ver unas gemas. Cuando aparezcan, destrúyelas disparando con el potente rayo. En el siguiente desafío tienes que pulsar la mano superior derecha y la inferior izquierda. Luego entra en el laberinto de cristal y pulsa el círculo del pedestal.

En la habitación con las bolas flotantes hay que colocar las flechas de la siguiente forma, considerando uno el punto superior: primera fila 1, 1, 5 y 1; segunda fila 3, 6, 1 y 8; tercera fila 1, 8, 8 y 7. Dispara dos veces y pasa al siguiente *puzzle*. Recorre el laberinto de espejos hasta encontrar el círculo. Después de pulsarlo regresa hasta la hoguera.

Apaga el símbolo del nicho del primer *puzzle* y a continuación, contando hacia la



izquierda, apaga los símbolos de las habitaciones 2, 4 y 8. Aparecerá un tipo con un lanzallamas que debes eliminar. Cuando haya muerto coge el pergamino que tiene y atraviesa el arco.

Después de aparecer en esta nueva zona corre hasta el castillo; en el centro hay una piedra verde. Después del vídeo escóndete tras una de las lápidas y elimina al hombre que te dispara. El arma más efectiva es la daga de Aelf. Recupera el escudo y la espada. Visita la torre y, después de ver el árbol, recoge la pócima y toca la piedra verde.

CAPÍTULO 18

Recoge las pociones y entra en la cueva. Cuando salgas de la cueva cruza el río y sigue la pasarela de madera hasta cruzar un puente. Sigue el pasaje a través de las rocas hasta un puente de madera. Entra en una nueva caverna y recorre el camino que te separa de la piedra mágica.

CAPÍTULO 19

Este capítulo consiste sólo en un vídeo en el que todos los personajes obtienen su merecido. Ahora sólo queda acabar con la mismísima encarnación del diablo.

CAPÍTULO 20

Apareces en el patio de la casa. Corre hasta ponerte a cubierto dentro de la casa. Vuelve a la entrada y prepara tus mejores armas. Ha llegado la hora de la verdad. La forma más sencilla de acabar con el monstruo que aparece es colocarse entre la columna que hay junto a la puerta izquierda y la esquina. Desde esta posición es fácil acabar con el bicho sin recibir daño alguno. Cuando acabes con el monstruo abandona la casa y esta pesadilla.

A. L. MOZÚN





Parece que cada vez os animáis más a enviar vuestras misivas por correo electrónico. Desde aquí esperamos todas vuestras cuestiones con cariño, y esperamos que nuestras respuestas sean de gran utilidad para vuestros acongojados cerebros.

¿CÓMO VER ANIMACIONES?

¡Hola PC Playeros! Saludos desde Barcelona.
¿Existe algún programa que permita ver las animaciones que hay en los juegos? Últimamente las animaciones de los juegos son cada vez mejores, y hay veces que me apetece verlas sin que sea necesario arrancar el juego. También me gustaría otro programa para escuchar las diferentes melodías.

CARLOS MOREIRA
(BARCELONA)

Respuesta: Lo del sonido es bastante complicado, ya que cada compañía utiliza sus propios sistemas de compresión, y a menos que se trate de Audio CD, lo llevas crudo.

Respecto a las animaciones, existen programas para verlas, siempre que sepas qué formato tienen. Deberás tener en cuenta que pueden estar enmascaradas con un simple cambio de extensión. Así, si se trata de AVIs, MPGs o QuickTimes, los podrás ver con ActiveMovie de Microsoft. Si se trata de FLCs prueba con AAPLAY de Autodesk. En el caso de SMKs, Smacker es el programa que necesitarás. Además, hay compañías que incluyen su propio reproductor en alguna parte del CD, con lo que siempre podrás probar los diferentes ejecutables con las animaciones.

COMPACTOS REVOLTOSOS

¿Como estáis, PC Playeros? El motivo de mi carta es que tengo varios problemas con mi equipo. Desde hace dos años tengo unidad de CD-ROM y me funcionaba perfectamente, hasta que comenzó a darme errores con 2 CDs. El primero, un CD de demos, y el segundo el de Fifa 96, y esto se ha generalizado desde que mi padre tocó unos cables de la conexión de la música. ¿Qué puedo hacer?
Por otra parte, ¿cómo puedo subir mi Windows 3.1 de 16 a 256 colores?

ALFONSO I. PARDO SÁNCHEZ
(Torrejón de la Calzada, MADRID)

Respuesta: ¿Sólo te han fallado dos CDs durante este tiempo? Si vieras los que nos fallan a nosotros... en tu carta no especificas si el problema es sólo con esos dos CDs o con todos, pero pueden ser varios los motivos: 1) Tienes estropeada la unidad. 2) El CD está estropeado. 3) ¡Tienes el ordenador a punto de explotar! Como podrás suponer, lo último es broma, pero si se trata de la segunda y el CD es nuestro, envíaselo a nuestro Servicio Técnico, a la dirección habitual, para que te lo cambie.

Respecto a lo de elevar el número de colores en Windows 3.x, necesitarás los *drivers* de tu tarjeta gráfica.

¿THE NEED FOR SPEED I ó II?

Hola, colegas de PC Player. Me llamo Javi y me gustaría que me contestaseis a las siguientes preguntas... ¿OK?
- ¿Merece la pena comprarse Ultimate Mortal Kombat 3 teniendo Mortal Kombat 3 normal de antes?
- En un número anterior de vuestra revista, se decía que The Need For Speed está mejor realizado que The Need for Speed II. ¿Es cierto? ¿Debería comprármelo teniendo la primera entrega? ¿Qué tal es como juego de carreras de coches la segunda parte?
- ¿Es verdad que en el futuro los juegos pedirán unidades de CD-ROM de más de doble velocidad, y tendremos que cambiar las actuales por otras más modernas?

FCO. JAVIER PARDO PÉREZ
(Beniajar, MURCIA)

Respuesta: Te contestaré primero lo de Mortal Kombat: las únicas diferencias radican en que en la nueva versión el número de luchadores es más elevado. Es una mezcla de anteriores entregas de la saga; además, aparecen escenarios nuevos

Lo de los juegos que requieren CDs de velocidad superior a 2x no es futuro, sino una realidad, sobre todo en los títulos más modernos.

He preferido dejar lo de The Need for Speed para el final, pues es más complicado.

Siempre que tú leas un comentario de la revista, debes tener en cuenta que se trata de la opinión de una persona concreta, por lo que podrás estar de acuerdo o en desacuerdo con esa opinión. Yo creo que en este caso es acertada, aunque hay que reconocer que la segunda parte también es un excelente ejemplo del género de los juegos de carreras.

JUGANDO ESPERO LA CARTA QUE...

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestra dirección es:

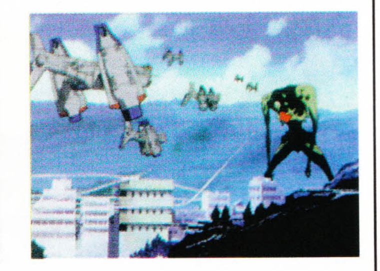
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

NEON GENESIS EVANGELION

Distribuidor: ANIME VIDEO

Este verano ha sido una excelente época para ver *manga*, gracias a que hemos podido disfrutar de una obra maestra como **Evangelion**. Hacía bastante tiempo que esperábamos una serie de esta categoría, y hay que reconocer que ésta nos ha dejado con un buen sabor de boca. Este éxito de Gainax, consagrada como mejor serie de animación de 1996 en Japón, narra las aventuras de Shinji, un adolescente que será el segundo piloto de los



Evangelion. En la primera entrega verás los tres primeros capítulos. El último de ellos te dejará con la miel en los labios, como a nosotros. Así pues, esperamos con ansia una nueva cinta de este éxito seguro.

METAL SLADER GLORY

Distribuidor: NORMA EDITORIAL

Los *comic-books* cada día están más de moda dentro de nuestras fronteras, tal y como demuestra este título del autor Yoshimiru. En él se cuentan las peripecias de los Metal Sladers, una serie de *mechas* controlados por jóvenes pilotos que en el año 2040 se han convertido en la única opción para liberar a la humanidad de la sempiterna amenaza extraterrestre. Con un dibujo interesante, aunque demasiado sencillo en algunos planos, se trata de una historia de robots como otra cualquiera. Aunque está correctamente realizada, al verla nos ha recordado a otras decenas de títulos que nos han llegado con este mismo argumento. Aun así, la mayor pega no es ésta, sino que el libro se reduce a unas 200 páginas por cerca de 1.500 pesetas, lo cual nos parece excesivamente caro.



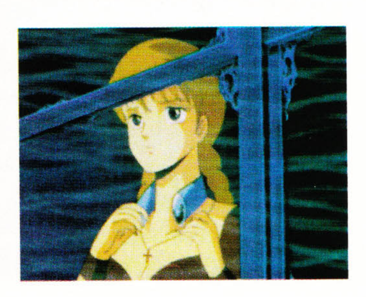
VAMPIRE HUNTER D

Distribuidor: MANGA VÍDEO

Tras largos años de espera llegan hasta nosotros, por fin, las aventuras de D, el más famoso cazador de vampiros de la historia. Se trata de lo que se llama un Vampi, es decir, mitad humano y mitad vampiro, que se dedica a desfacer entuertos y a destruir todos los vampiros que se le pongan a tiro. En esta historia traída por Manga Video debe ayudar a una joven que ha sido mordida por el Conde, un terrorífico vampiro que tiene atemorizados a todos los lugareños. Posee unas despiadadas hordas de monstruos y acólitos dispuestos a no dejar a nadie vivo en los alrededores.

Si te gusta el *anime*, entonces no dudes en adquirir esta cinta que, a pesar de datar nada más y nada menos que del año 1985, es sin duda uno de los grandes clásicos (no ha salido antes en nuestro país, porque los derechos de la misma los tenía antes otra compañía). Quizá el estilo de dibujo te parezca algo antiguo (al estilo de clásicos como *Heidi*), pero te aseguramos que merece la pena comprarla.







PÁGINAS INTERNET

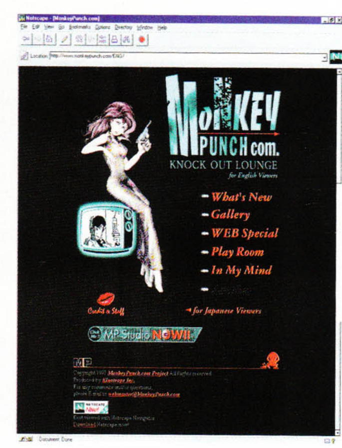
Monkey Punch, el estudio creador del fabuloso Lupin, también cuenta con su pequeña ventana al mundo en Internet. En sus páginas encontraréis las novedades de sus trabajos, una sección especial del mundo de Lupin, una sala de juegos interactivos en JAVA, e *In my Mind*, que explica algunos de los futuros trabajos del estudio.

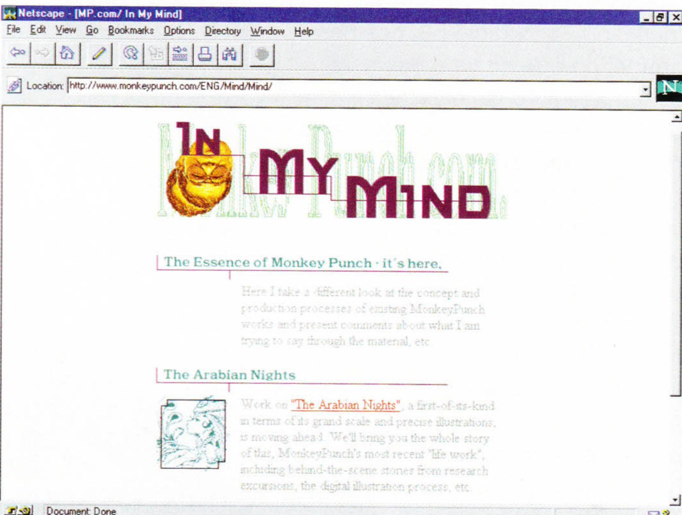




El apartado más interesante, sin duda, es la Galería con dibujos de los distintos personajes y *MP Studio Now* que, con una cámara digital, te muestra la intensa actividad de sus oficinas. Se trata de un lugar bastante interesante para visitar, ya que lo habitual es encontrar páginas web de los fans, y no de los propios autores. Si deseas ver las páginas en japonés en lugar de en inglés, elimina la clave ENG/ de la dirección que te indicamos más abajo.







Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.monkeypunch.com/ENG/

PRÓXIMO MES

Del 7 al 9 de septiembre se celebra una nueva edición de la feria E.C.T.S. (European Computer Trade Show). A pesar de que este año se celebra en unas fechas demasiado cercanas a su impresionante rival norteamericano, la inefable E3, nos han prometido que no va a desmerecer en absoluto las enormes capacidades de ésta. Nuestro equipo de redacción va a estar allí para informaros puntualmente el próximo mes de todas las novedades o las interesantes noticias que se den en el transcurso de esta importante feria. No os perdáis pues, el reportaje que os ofreceremos con todo ello en el siguiente número de la revista. Las brumas de la ciudad del Támesis envolverán una vez más los más importantes lanzamientos de la temporada que está comenzando ya en estas fechas.

DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
P°/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1° Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1° Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3°
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2°D
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

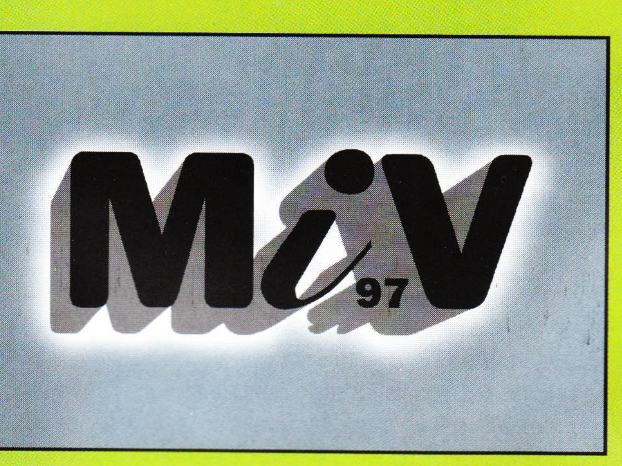
PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5° Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2°
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2°D
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



MUESTRA INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS

Ven a conocer las últimas novedades en videojuegos, consolas, ordenadores, multimedia...

Del 25 al 28 de Septiembre de 1997

ESTACIÓ DEL NORD

C/ Nàpols, 42

Barcelona

<M> Arc de Triomf (L1)

@ http://www.adam.es/webs/miv97

Promotora: V.V.C. Producciones - Telf/Fax: (93) 412.24.54*



PC-TOP-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

AGENT ARMSTRONG

Gracias al vídeo que te presentamos podrás hacerte una idea de las dificultades por las que pasará este agente de la ley a lo largo de su aventura. Tiene que enfrentarse a un sindicato mafioso que tiene controlada la ciudad. La demo te ofrece parte de la presentación renderizada de este divertido juego de Virgin.







FORMULA 1

Podrás disfrutar de un circuito completo de este entretenido programa cuyos revolucionarios gráficos te impactarán. Sólo puede funcionar si tienes un tarjeta 3Dfx.



TIME WARRIOR

No podía faltar un programa de lucha entre nuestras demos del mes. Con la presente, jugable, puedes pobrar dos de los luchadores de este programa.



LITTLE BIG ADVENTURE 2

La segunda parte de esta formidable aventura gráfica cuenta con diversas cámaras que multiplican las perspectivas desde las que observas este curioso juego.

ADEMÁS...

- X-COM 3 APOCALYPSE
- TEN PIN ALLEY
- SPEEDSTER
- PGA TOUR PRO
- FIFA SOCCER MANAGER
- COMANCHE 3
- RED ALERT
- LOMAX
- CURSO JUEGOS



ECSTATICA II

Apenas has tenido tiempo de rescatarla cuando la princesa Ecstatica vuelve a ser raptada... Sólo es el inicio de una maravillosa segundo parte, en la que el Mal aparece en sus más diferentes formas. Arcade y aventura se dan la mano en un producto de gran calidad, portada de este mes. La demo que aquí te ofrecemos te permite jugar en uno de sus escenarios, de modo que podrás conocer sus entrañas antes de sumergirte en la versión final.

